#8 / AVRIL 2013

RETROUVEZ NOUS SUR WWW.RGMAG.FR

RETROGEEK MAG

DU RETRO... DU GEEK DU BONHEUR !

Art to play JapaNantes
On y était !

PAGE 20

LES TESTS DU MOIS

Metal Gear Solid PS1

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™ SOLID

PAGE 32

The Story of Thor MD

Dossier
Le monde de la Trad'

PAGE 26

Super Castelvania IV SNES

Magazine GRATUIT !

65C816 68000

HARUKOMARU
AKA
HARU

VOUS VOUS DITES QUE CETTE COVER A DE LA GUEULE ET BUTE DE TOUS LES DIABLES ? C'EST QUE VOUS ÊTES DANS LE VRAI ET IL FAUT REMERCIER LE POTE HARU POUR CELA ! POUR LES INCULTES, HARU EST JUSTE AUTANT PASSIONNÉ DE CULTURE GAMING QUE TALENTUEUX AVEC UNE TABLETTE GRAPHIQUE. À CEUX POUR QUI LE NOM ÉVOQUE VAGUEMENT QUELQUE CHOSE, SACHEZ QUE C'EST BIEN LUI S'OCCUPE DU CUSTOM SNIN POUR LA BIBLE DE PIX N'LOVE.
POUR LES CURIEUX VOICI OÙ CHERCHER :
HARUKO-MARU.BLOGSPOT.FR

Sommaire

4 Miss D

Le billet d'humeur au féminin

6 Rétro News

Street Versus Megaman, Sturmwind, NGX, WII U

14 Gros Plan

À la découverte de Pixel Tao et d'Oskunk

18 On y était

Distant World, Art To Play, JapaNantes

26 Dossier

Le monde de la trad'

31 Tests

.....Metal Gear Solid (Ps1)
.....Story of Thor (MD)
.....Super Castlevania (Snes)
.....Zelda II (Nes)
.....Demolition Man (Snes)
.....Vib Ribbon (Ps1)
.....Deae Tonosama Appare Ichiban (Snes)

54 Retropédia

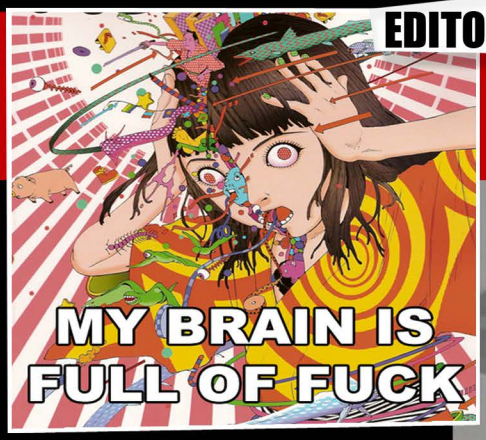
Cave

56 Retromédia

Demolition Man, Cowboy Bebop, Agartha, OST d'Arietty

64 Easter egg

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, menaces de mort à : rgmag.fr rubrique contact ou sur retrogeektv@yahoo.fr
N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !



Votre mag a muté avec de nouvelles rubriques en phase de test, qui seront étoffées par la suite ou qui seront amenées à disparaître selon les échos que nous récupérerons. En plus de cela, nous faisons peau neuve ! Pas le gros ravalement de façade à la truelle mais de subtiles modifications, histoire d'avoir une cohérence avec la superbe cover d'haruko et de disposer d'une identité propre. Niveau contenu, on reste avec nos habitudes, à savoir du rétro', de la conv' et des gros titres ! On fera aussi un tour dans le monde de la traduction avec une première partie des plus intéressantes. De quoi satisfaire tout le monde. En tout cas, l'équipe a pris énormément de plaisir à faire ce huitième numéro. N'oubliez pas, le Stunfest c'est à la fin du mois ! Stay Retro !

Mr H

RETROGEEK Remercie :
TiDragon, Haruko Maru, Duranik, Alexis Fournier, La fée sauvage, Oskunk

Ont participé à ce numéro :
Mr. H, Osvald, Elpianisterio, Gio, Shion, Enkidou, Prout, PerfectNéo, DMG, Haruko Maru, Kawickboy

I Need Your Attention...

Dame D est de congé pour ce numéro et c'est donc moi, Mr H, qui utiliserai ces deux pages afin de revenir sur certains points que je jugeais importants d'évoquer. Une chose par contre, D est en vacances uniquement pour ce numéro et même si son dernier billet était en dessous de ce qu'elle peut fournir, ce n'est pas pour cela que je vais la dégager. Oui, c'était à côté et à la ramasse mais qui ne se plante pas ? Moi, ça m'arrive tout le temps.

Premièrement, un grand merci à tous ceux qui nous suivent, nous soutiennent, nous rejoignent, qui me proposent leurs idées ou leurs travaux. En tout cas, un grand, grand, grand merci à vous. Je tiens aussi à remercier ceux qui trouvent à redire. Contrairement à ce que certains peuvent imaginer, je tiens aussi à, avec leurs nombreuses critiques qui ont permis à ce webzine d'évoluer. Par contre, pour tous ceux qui ont pinaillé, très franchement, je vous invite à stopper la lecture de ce que nous faisons car vous n'en serez jamais satisfaits et aussi au passage, à aller-vous faire foutre.

Je reçois aussi pas mal de mails en ce qui concerne une version papier. Donc, pour commencer : Oui, il existe des versions imprimées. Non, elles ne sont pas à vendre et oui, elles ne le seront jamais. La raison à cela est très simple, j'ai toujours voulu que ce projet soit entièrement gratuit et disponible pour tous. J'imagine donc que vous vous demandez ce que deviennent imprimées ? D'une part ces dernières sont destinées à ceux qui participent au 'zine, d'autres servent pour de la com' ou lors de concours. En évoquant ces derniers, je vais faire en sorte qu'un exemplaire du mag' soit à gagner à chaque parution d'un nouveau numéro. Pour cela, il suffira d'envoyer une couv' de votre magazine favori, à l'image des concours de Consoles+. Il est donc temps pour vous, de prendre votre bic et une feuille de cours, une tablette graphique ou tout autre procédé pour gribouiller. Toutes les réa' seront publiées et celles qui nous auront le plus fait marrer ou que nous aurons le plus apprécié fera gagner à son auteur son exemplaire du RGMag. Avant de clore le chapitre concernant la version papier, j'aimerais savoir qui serait potentiellement intéressé par un ouvrage imprimé regroupant : une grosse partie des précédents contenus et ceux à venir, l'intégralité de nos tests revus et corrigés, des nouveaux articles, surprises et exclusivités jamais publiées ? Cette dernière ne sortira peut-être jamais ou simplement en PDF mais je demande au cas où. Ça n'est pas non plus une précommande pour le moment. Si un projet comme celui-ci suscite votre intérêt, n'hésitez pas à nous contacter pour nous en faire part. Cela me donnera une indication sur le fait d'aller, ou non, me renseigner plus en

Il aura fallu pas moins de deux années avant de voir débarquer le RGMag sur support papier... Quel plaisir de voir ainsi aboutir de longues heures de travail et de prises de têtes.

détails en détail sur les démarches nécessaires concernant cette aventure. Quant à cette rubrique, elle ne va pas disparaître, elle ne va pas disparaitre mais elle va évoluer en reprenant sa vocation première : celle du courrier des lecteurs tout en y ajoutant les différentes créations que nous recevrons ainsi que les résultats des concours. Alors sachez que vous pourrez nous écrire aux adresses suivantes : **rgmag.fr** rubrique contact, sur **retrogeektv@yahoo.fr** ou sur notre page facebook : **http://www.facebook.com/RetroGeekMag**.

J'aimerais aussi revenir sur la raison d'exister du RGMag. Ma création, avait avant tout pour but de disposer d'une alternative aux tests que je pouvais trouver sur le net. Ça me gonflait (c'est toujours le cas d'ailleurs) de lire des pavés sur mon écran d'ordi' et la presse du moment ne me procurait pas le plaisir attendu. Comme on m'a toujours appris à faire les choses avant qu'elles ne me tombent dessus, j'ai commencé tout seul dans mon coin. Le résultat était juste merdique (c'est-à-dire à l'image des premières fois malgré le temps et l'énergie qu'on a pu déployer). Les vannes de tocards de première sont tombées avant même que l'on puisse réajuster le tir et proposer une mise à jour qui n'a rien changé, puisque malgré cette dernière, le magazine s'en est tout autant pris plein la gueul Malgré cela, certains ont cru à ce projet et m'ont rejoint pour la suite et me sont restés fidèles. Je pense notamment à Osvald pour le coup (je vous oublie pas les autres, faut pas croire). Je remercie également ceux qui se sont pourris les yeux à nous relire à nous relire ainsi que nos anciens pigistes ou compagnons d'infortunes qui se sont perdus dans des mondes de pixels ou de polygones à l'image de Jenny ou Cuth'. Le projet a donc évolué pour au final être ce qu'il est, à savoir des mecs qui parlent à leur façon de culture gaming sans se prendre la tête. On ne changera pas, on sera toujours aussi à la bourre dans nos parutions, toujours aussi pas drôle mais à nous marrer de nos vannes et on continuera notre bordel par passion.

Donc, à ceux qui n'ont jamais pu nous blairer, pas la peine de continuer à nous suivre encore une fois.

Une dernière chose, si vous voulez réagir par rapport à ce que nous pouvons sortir comme énormes conneries (faut dire ce qui est) n'hésitez pas à nous écrire pour nous le dire.

Si vous voulez aussi nous avouer que vous nous trouvez beaux, sympas et cool, n'hésitez pas non plus. J'ai fait le tour il me semble, je vous souhaite donc, une agréable lecture avec ce RetroGeekMag 2.0. Stay Retro !

H

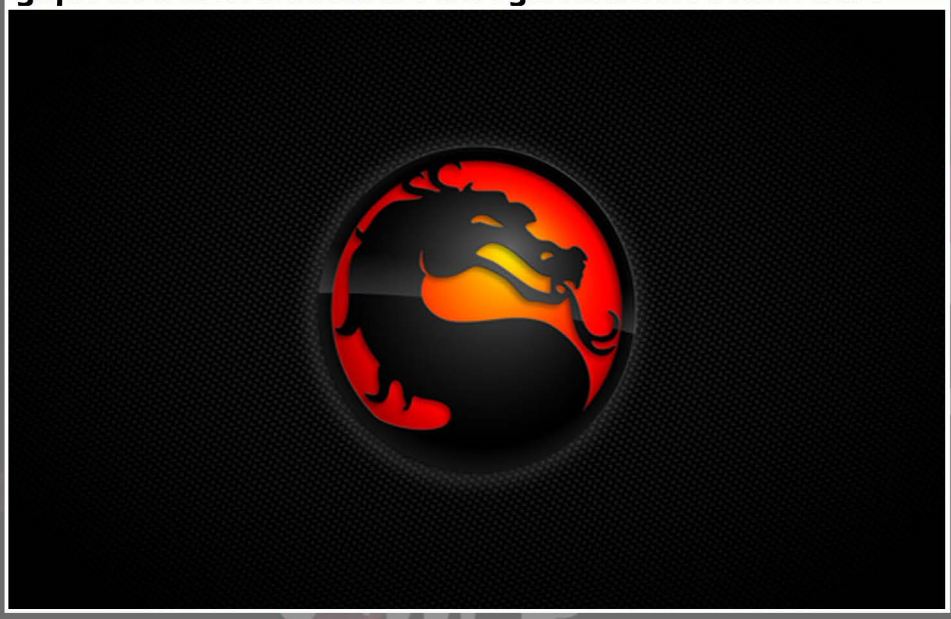
NOM : H

PRENOM : MR.

AGE : INCONNU

PROFESSION : PILIER DE BARS

J'ai pour projet de créer un hors-série assez spécial sur une saga qui me tient particulièrement à cœur, à savoir Mortal Kombat.
Si jamais vous êtes un fan inconditionnel de cette licence, d'un épisode, des films, comics, animés ou autres vous êtes invitez à m'écrire si ce projet vous intéresse. Même ceux qui souhaiteraient donner un avis ou partager un sentiment nostalgique lié à Mortal Kombat sont également les bienvenus .



Street Fighter X Mega Man

Capcom a eu la joie de fêter les 25 ans de deux de ses plus illustres séries : Mega Man et Street Fighter. La firme a créé l'événement en proposant un cross-over entre ces deux licences. Ainsi, notre petit robot bleu va devoir combattre Ryu et ses potes, bien décidés à asseoir la réputation de leur licence en tant que blockbuster au sein de la firme, quitte à démonter les autres.

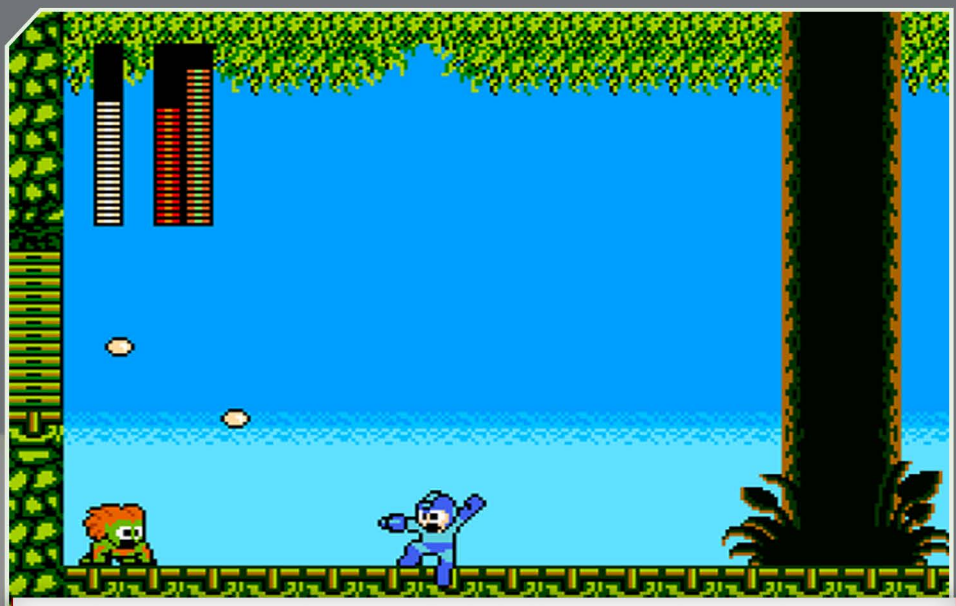
La série des Mega Man (Rockman en jap) a traversé tous les âges et tous les styles. Partant du jeu de plates-formes pur et dur en passant par le RPG (Mega Man Battle Network) ou le jeu d'action en 3D foireuse (Mega Man Legends), la série s'est déclinée avec succès sur de nombreux supports et même en animé, comic, manga etc. Prenant ses racines sur la NES, traversant les ères de la Gameboy, SNES, GBA, PSX, N64, PC, GC, PS2, DS, Wonderswan, Neo-Geo Pocket, la série culte de Capcom a su toucher sa fan base sur de nombreuses générations. Capcom nous fournit aujourd'hui un nouvel épisode, à contre-courant de ce que la firme nous a habitués jusqu'ici. En effet, pour les 25 balais de ces deux lignées phares, nous avons le droit à un cross-over détonnant opposant Mega Man à de nombreux personnages de la série des Street Fighter. Conçu par un fan, Seow Zong Hui (alias "Sonic"), pour les fans et distribué en téléchargement gratuit, Street Fighter X Mega Man reprend les automatismes des premiers Mega Man réalisés sur la NES dans les années 90'. À l'instar de ces épisodes, vous devrez affronter huit niveaux différents correspondant plus ou moins à l'univers de huit boss issus de la licence Street Fighter avant d'entamer la dernière et monstrueuse ligne droite vers le boss final. Au programme, Ryu, Chun-Li, Blanka, Dhalsim et d'autres personnages emblématiques de la série, que je vous laisse le plaisir de découvrir, s'érigeront devant vous pour vous mettre une branlée. Pour chaque personnage que Mega Man arrivera à surpasser, notre petit ami bleu développera un nouveau pouvoir, à l'accoutumée. Ces nouvelles facultés permettront au petit frère

Luke Esquivel (alias "A_Rival") a réalisé la bande-son du jeu en déclinant les thèmes les plus connus des Street Fighter à la sauce Mega Man version 8 bits, et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il a fait un travail remarquable. Il s'agit là sans doute de l'aspect le plus réussi de ce cross-over. Un vrai délice que l'on vous invite à découvrir.

L'intro du trailer qui annonçait le jeu était excellente. Pourquoi ne pas l'avoir laissée sur la version finale du jeu ? Ceci reste un grand mystère !

d'Astro d'abattre les ennemis qui se dressent devant lui à coup d'Hadoken, de Lightning Kick ou encore de pastèques (?). Ce spin-off offert par Capcom pour marquer le coup et uniquement distribué sur PC (pour le moment), détient tout ce qui faisait le succès des premiers Mega Man. C'est tout d'abord avec plaisir que le joueur retrouvera les mêmes sensations au niveau de la maniabilité qu'à l'époque, avec un Mega Man qui répond au doigt et à l'œil, sans aucune anicroche ou presque (faut juste être précis au niveau des glissades et jouer au pad). Les nouveaux pouvoirs sont faciles à maîtriser mais hormis sur certains boss, on peut très largement s'en passer. En effet, contrairement aux autres épisodes de la série, tout le jeu peut pratiquement se faire uniquement avec le pouvoir de base. Lors de la première prise en main, l'impression de difficulté est énorme, puis les souvenirs reviennent, les réflexes aussi et avec le recul on se dit que ce Mega Man n'est pas si dur en comparaison avec les anciens. Pas si dur et en même temps beaucoup plus court. D'un certain point de vue tant mieux, puisqu'aucun système de sauvegarde ou de code n'est disponible, faut tout se taper d'une traite. Le level design est assez cheap et le choix des couleurs pas toujours très judicieux. Néanmoins de bonnes idées sont à (re)découvrir comme les passages en Shmup sur le dos de Rush (canidé robotique) ou encore la course pour la survie du passage de Balrog (le boxeur). De manière générale, le jeu reste plaisant, on retrouve la joie de jadis à faire un nouveau Mega Man, avec le divertissement rétro d'aujourd'hui. Ajoutez à cela les effets sonores de l'époque et les excellentes musiques du jeu et n'importe quel fan de Mega Man sera comblé. De plus, l'initiative de la part de Capcom de refiler le jeu gratos ne laissera que peu de possibilités aux haters de crier au scandale. Il s'agit bien là d'un cadeau de la part de Capcom, cadeau réussi que l'on vous invite à goûter.

Prout



Blanka est un adversaire assez facile à surmonter dans cet opus. Néanmoins le pouvoir que l'on reçoit est étrangement choisi. Alors qu'on pourrait s'attendre à obtenir l'Electric Thunder ou les Roll, on se retrouve à faire apparaître des pastèques dont le contact avec l'ennemi peut lui être fatal... Va y comprendre quelque chose toi... ?!

On se souvient tous de la pochette américaine de Mega Man II sur NES...mais pourquoi ?

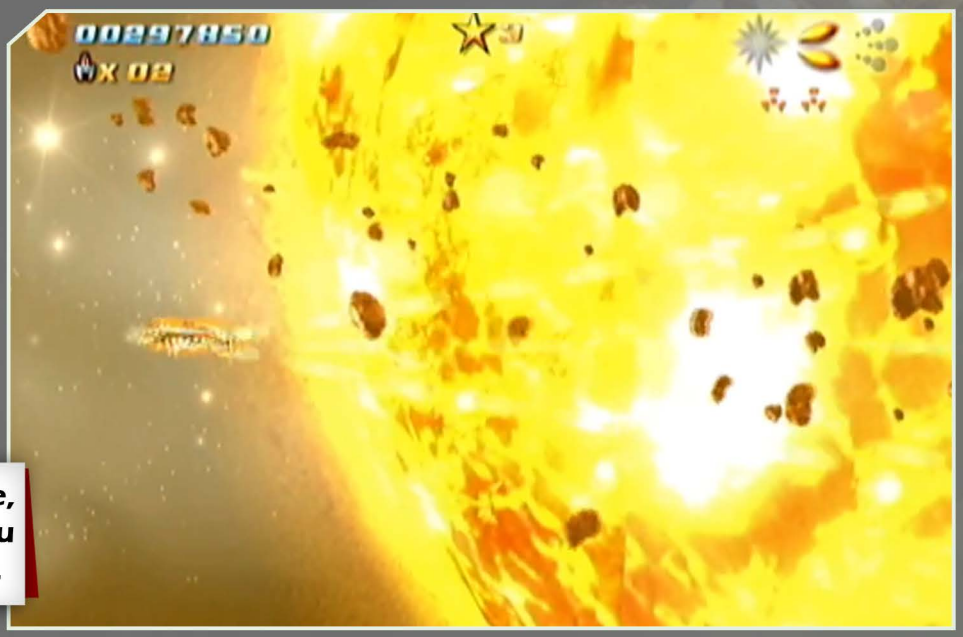
STURMWIND

L'arlésienne de chez Red Spot Game et Duranik s'est fait désirer et Duranik c'est fait désirer et cela, pendant plus d'un an. Alors que les précommandes vont être envoyées en Avril, nous avons eu l'immense chance de disposer d'une copie de Sturmwind. Voici donc un aperçu de ce shoot d'exception.

Cette chère Dreamcast, marquant avant tout la fin de Sega en tant que constructeur de consoles, a néanmoins toujours une place importante dans le cœur des gamers. C'est ainsi que Max Scharl (Red Spot Game) avait lancé en 2003 une pétition contre l'arrêt de production des logiciels Dreamcast et des GD-roms.
La scène Dreamcast a continué de vivre et cela même après cette date fatidique qu'est le 31 janvier 2001, suite à l'annonce de Sega concernant son avenir en tant que constructeur.
Comme dans tout cycle, il y a toujours une renaissance et ce sera les fans et les dev' indé' qui proposeront du contenu et un second souffle à cette dernière à l'image de NG:Dev.Team ou encore Duranik. Ce seront ces derniers qui vont nous intéresser étant donné que ce sont eux qui développent Sturmwind.
Ce titre a connu un développement qui s'est étalé sur 7 ans. Initialement prévu sur Jaguar sous le nom de Native, la sortie du titre sera plus ou moins reportée pour finalement être annoncée sur Dreamcast. Fin 2010, RSG a annoncé que Sturmwind était toujours prévu, mais ce n'est que depuis quelques mois que nous savons qu'il sera publié le 14 mars 2013.
Une fois la manette en main, c'est clairement l'aspect graphique qui saute aux yeux. C'est sublime et les animations en arrière-plan marquent les pupilles et s'enchaînent avec une fluidité remarquable. Les différentes teintes choisies offrent réellement un aspect unique à chacun des niveaux que nous avons pu essayer. Nous nous retrouvons donc avec un titre 3D doté d'une jouabilité 2D, le tout sur un scrolling horizontal avec vue sur le côté et de dessus par moments. Le système d'arme, quand à lui, est très bien pensé. Vous allez devoir jongler entre les trois types de

DURANIK

Derrière Duranik, se cachent deux frangins : Johannes (qui s'est occupé des graphismes et du level design) et Roland (qui a fait le codage).
Avant Sturmwind, les deux Allemands avaient créé Impulse, un casse-brique sur Falcon, Alpines sur Lynx qui permettait aux joueurs de retrouver les joies des sports d'hiver et Native sur Jaguar, un shoot dans la même veine que le grand classique de l'arcade qu'est R-Type.



Graphiquement incroyable, Sturmwind est peut-être le jeu le plus abouti sur Dreamcast.

tirs qui s'offrent à vous. Le 1er vous permettra de zoner une plus grande surface mais ne couvrira pas l'axe sur lequel vous vous trouvez. Le second est un tir omnidirectionnel qui variera selon la pression exercée sur la touche. Quant au dernier, il décharge la puissance de son rayon devant votre vaisseau. Les gâchettes de la manette vous permettent de choisir quelle arme vous souhaitez utiliser pour mieux appréhender l'action. En effet, vous n'aurez pas seulement à faire attention aux vaisseaux qui viendront de front, vous allez devoir également couvrir vos arrières. Une subtilité dans le gameplay des plus agréables. Lors de vos nettoyages de la racaille interstellaire, vous trouverez des « Weapon Containers ». Ces derniers renferment différents upgrades pour votre armement, à condition que leur contenu corresponde à l'arme que vous utilisez. Je vous explique, c'est très simple.

Le container renferme un bonus de couleur correspondant à votre arme et si vous l'attrapez, vous l' améliorerez. Dans le cas contraire, il ne se passera rien, mais vous pouvez néanmoins blaster le bonus pour le faire changer de couleur. Il vous sera peut être utile de savoir cela. Et comme si ce système d'armement ne suffisait pas, vous pouvez en plus obtenir des drones et les positionner soit à l'avant ou à l'arrière de votre vaisseau. De plus, il vous sera possible de charger vos tirs pour les rendre plus puissants et réduire les tas de ferrailles ennemis. Il ne faut jamais abuser des bonnes choses, vous devrez donc apprendre à ne pas trop charger cette attaque. En effet, vous encourrez le risque de détruire votre vaisseau, si vous ne relâchez pas votre attaque au bon moment. Nous terminerons avec les bombes classiques servant à faire le ménage en désintégrant tout ce qui peut apparaître à l'écran. Une manière de rappeler qui est le patron en gros. Vous l'aurez compris, Sturmwind dispose d'un gameplay profond mais mais celui-ci reste accessible pour les non-initiés. En effet, le titre ne se trouve pas être insurmontable pour un débutant, bien qu'il faudra faire preuve d'une certaine maîtrise et utiliser pas mal de techniques pour que les puristes puissent scorer ce titre comme il se doit ce titre pour des puristes. Avec son habillage vraiment exceptionnel et une jouabilité sans faille, Sturmwind va tenir sa place, sans conteste, aux côtés des plus grands hits de la Dreamcast

Préparation de la mission, données enregistrées, le calme avant la guerre. Car oui, c'est la guerre.

LA NEOGEO X

La NEO-GEO a 23 ans. 23 ans de mandale dans la gueule, de guerre intergalactique, en milieu sauvage ou encore urbaine ou même 23 ans de puzzle game tout mignons édulcorés. Après avoir fait rêver des générations de joueurs, SNK refile sa licence à Tommo Inc. produisant sa Neo-Geo X, une console portable censée revitaliser le genre. Pari réussi ?

A l'aube de mes 12 ans, j'éclatais tous mes amis à Street Fighter II' Special Champion Edition sur Megadrive et je faisais grave le malin.

Un après-midi, le grand frère d'un voisin de ma banlieue marseillaise vint couper notre partie d'explosage de gueule hebdomadaire pour brancher une console que je n'avais vue que dans les magazines favoris de l'époque : La NEO-GEO. Rolls-Royce des consoles s'il en est, le premier étonnement fût celui de la taille de la console, la taille des cartouches, la taille des manettes : bordel mais tout est démesuré dans la NEO-GEO et pas que son prix ! Je me souviens à l'époque avoir eu le choix entre la NEO-GEO et la MegaDrive. Quand j'eus expliqué le « concept » à ma mère, elle me laissa le choix entre la console de SEGA et celle de SNK, tout en gardant à l'esprit que si je prenais cette dernière, ma mère me fournirait au grand max un seul jeu unique tous les 2 ans, contrairement à mes 3-4 jeux MD annuels. Mon choix s'est étonnamment fait assez vite. Découverte alors sur Art of Fighting et Fatal Fury chez mon pote, puis redécouverte en émulation, le catalogue de la console ne cessa de m'étonner jusqu'à obtenir cette merveille en AES, à la maison et me prendre la branlée finale sur Garou – Mark of the Wolves, ultime jeu de baston 2D. Décembre 2012 sortait le revival de la console sous le blase de la NEO-GEO X. Pris par un excès de nostalgie mais également par l'idée jouissive de jouer à Metal Slug version originale sur une portable de luxe, je ne pouvais que me battre pour me procurer au plus vite cette merveille. Quel empressement à la con ça a pu être... Reçue dans sa version Gold faussement sold-out dès sa sortie, l'unpacking de la console se fit dans un empressement non dissimulé. Je sors d'abord la manette au design old school AES version USB : impec, je pourrai m'en servir sur PC. J'essaye vite fait le pad dans le vent ; ça a l'air un peu plus cheap que la version originale et le touché est moins agréable mais bon, pas de faux avis avant de sortir la « bête ». La station d'accueil sera le second objet à être tripoté. Un peu cheap encore une fois, le bout de plastique à deux balles propose d'y brancher la console portable via trois fiches mini-HDMI (câble pas dans mon pack tant qu'à faire), AV et USB et

Ce tas de plastique c'est clairement de la merde ! Une arnaque scandaleuse qui entache bien SNK.

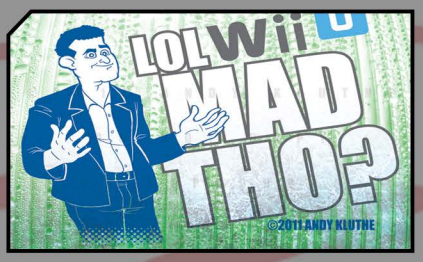
deux manettes USB en façade, afin de retrouver le plaisir de l'arcade sur TV HD ou cathodique. Au tour maintenant de la console portable en elle même. Première constatation encore une fois, elle est ultra légère et fait vraiment jeu électronique de Mc Do tout juste sorti d'une usine pourrie asiatique où se font exploiter des enfants chinois. J'allume le machin via un commutateurs perrave, après une petite frayeur qu'il reste dans ma main, et l'écran s'allume. Bien grand, l'écran propose une vision 16/9 des jeux, ce qui n'est pas pour me déplaire sur papier. Même s'il fait un peu écran de vieille génération (niveau GBA, même pas), le véritable problème est justement ce 16/9 car AUCUN jeu n'a été optimisé pour cette vision !!! On se retrouve donc avec un Last Resort écrasé... Putain la honte quoi... Heureusement qu'il y a un bouton pour remettre en 4/3, mais du coup je vois plus trop l'intérêt de l'écran... Toutes les deux secondes, alors que j'essaye un peu tous les jeux préchargés dans la console, celle-ci me dit que j'ai plus de batterie et me freeze le jeu quelques secondes. C'EST BON JE SAIS ! Tu te choppes ça toutes les deux secondes sérieux, c'est ultra casse-couille de devoir dire dans le menu, tout pourri aussi d'ailleurs, que OUI, je veux continuer à jouer, sinon j'éteindrais la console abruti... Il est temps d'essayer la station d'accueil désormais. J'encastre la console sur les fiches là et ça passe pas... ? J'essaye un peu plus, ok, ça rentre. Je lance le tout à partir de la console, le ON en façade ne marche pas et la manette ne répond pas, et on me demande encore de recharger le bordel, euh... J'allume alors le merdier via la portable et j'ai une sortie écran, c'est déjà ça, mais un truc cloche ? J'enlève la portable, je vérifie et la fiche USB est de travers, celle de la console enfoncée, et voilà, ma console à 200€ est niquée. NON MAIS T'ES SERIEUX ?!! Je viens de dépenser 200 balles pour un bout de plastoque de merde après avoir joué 20min à un émulateur NEO-GEO ?!!!!

Et bien sûr la garantie j'peux bien aller me faire enculer vu que c'est moi qui ai pété cette merde en la branchant censément comme un bourrin ! L'industrie du jeux-vidéo depuis la PSX, c'est une industrie de fils de pute, j'vous apprends rien. Mais cette dernière génération de console est une ode au foutage de gueule, c'est le IIIème Reich de l'enculerie. J'ai jamais eu de soucis jusqu'ici avec toutes mes consoles, parfois me trouvant chanceux (PSX et PS2 qui marchent toujours nickel). Mais putain là j'en ai plein le cul ma race ! Remarque j'ai joué 20 min, c'est toujours plus que ma PS3, neuve je précise, qui m'a fait un YLOD après 5 min de Darksiders la pute. Vous avez pas l'impression de vous faire fister ces dernières années ? Ok c'est bon, désormais je ne vais plus qu'acheter mes consoles d'occasion, j'vais les cracker et je vais dl mes jeux, et fuck l'industrie du JV. Les seuls qui auront ma thune seront les indé et autres projets Kickstarter respectables, tout le reste vous pouvez aller vous faire enculer ! En résumé ? La Neo-Geo X, c'est de la merde, dommage car les jeux tournent pas trop mal dessus, mais Tommo Inc. s'est vraiment planté avec ça et a bien enfoncé SNK par la-même (une fois de plus).. Ils auraient pu faire de la qualité à un peu plus cher, les fans de la NEO-GEO sont pas à 50€ près hein, bande de baltringues.

Prout

Adopte-un-Rat.com

On va causer Wii-U. Ratendo vient de promettre une mise à jour qui, juré, rendra l'interface de la console moins asthmatique. Les médias numériques (sur papier ils sont tous morts ou presque) ont applaudi et salué l'initiative. Super. Dommage que ces problèmes aient été passés sous silence ou aient vu leur capital nuisance grandement minoré à la sortie de la machine.



Sinon le pain perdu-style continue, Zelda Windwaker (le 1er épisode Gamecube) ressortira en HD sur Wii-U. Quoi de mieux qu'un jeu réchauffé pour nous rendre l'hiver plus supportable ? Évidemment, le jeu sortira au prix fort et je parie une bouteille de Calva que le rendu graphique sera au mieux du niveau des émulateurs Gamecube comme Dolphin. À l'heure où l'on apprend qu'à peine la moitié des consoles mises en rayons pour les fêtes ont trouvé acheteur, et où la console semble se vautrer sévèrement au Japon après une sortie dans l'indifférence générale, refaire le coup du remake de Zelda alors que cette stratégie n'a pas aidé la 3DS à son lancement et de loin, ça laisse circonspect.

Au passage, souvenez-vous de « Faites-vite, toutes les réservations de consoles faites passé le 15 novembre ne pourront pas être honorées pour Noël ». Je rappellerai également aux amnésiques qu'à sa sortie sur Gamecube en 2003, les 1ères éditions de Zelda Windwaker offraient (oui Ratendo offrait des choses, ça commence à dater c'est clair) via un Mini-Disc bonus les versions rehaussées graphiquement des 2 Zelda de la Nintendo 64, data-disk inclus. Moi, je fais partie de la vieille école, celle où « le client est roi », et j'aurai trouvé évident d'offrir ce portage HD avec les 1ères éditions du vrai nouveau Zelda de la Wii-U par exemple mais non. Quel dommage, à 1 an près Ratendo aurait pu sortir Zelda Skyward Sword sur Wii-U, menacer d'annuler la version Wii avant grand seigneur de la maintenir, Zelda TP-style. Finalement nous sommes gâtés. J'ai gardé le meilleur pour la fin. Cela fait un moment que certains pensent que même si globalement Ratendo est borderline commercialement parlant, j'aurais tendance à grossir le trait. Et bien c'est simple, la petite news qui suit est 100% véridique et garantie 0% caricature. Vous vous souvenez de la console virtuelle, cet émulateur de consoles anciennes disponible sur la Wii qui permet d'acheter des roms en ligne ? Oui, ce truc honteux où il faut payer 6€ minimum (et oui certains jeux estimés rares en versions physiques doivent refléter cette rareté via un tarif dématérialisé supérieur et sont donc vendus plus chers) la moindre petite rom Nes, Super Nes, Megadrive, Neogeo etc...

Vu le bide, voir le 1/2 échec de la wii-u je ne suis pas certain de l'effet. Circulez il n'y rien à voir.

Mario All Stars dans ses incarnations historiques offrait 4 à 5 jeux pour un prix inférieur à celui d'un jeu snes traditionnel. La version Wii ne sera qu'un piètre émulateur en 50hz, censé fêter les 25 bougies d'un Super Mario qui a dû se sentir insulté. Déchéance quand tu nous tiens...

Oui, ce truc où dans sa version PAL, on doit encore subir un 50hz de la honte, et où les rares jeux traduits de l'époque ne sont disponibles qu'en anglais et où une cartouche comme Super Mario All Stars a été redécoupée en 4 jeux payants ! Et bien Ratendo, qui a annoncé la reconduction de ce « service » sur Wii-U le printemps prochain a pensé aux possesseurs de Wii qui souhaitent transférer les jeux qu'ils ont achetés. Par défaut, si vous vous contentez d'un émulateur rigide d'accès comme sur Wii, si passer par l'écran de la tablette ne vous intéresse pas, vous vous en tirerez pas trop mal. Sinon, afin de bénéficier des nouvelles fonctionnalités révolutionnaires de la Console Virtuelle édition Wii-U comme la sauvegarde à n'importe quel moment (comme un vulgaire émulateur PC de 1997 donc) ou avoir le privilège immense d'y jouer sur l'écran de la tablette Ratendo doit tellement vous considérer comme les derniers des pigeons que ce transfert vous coûtera la bagatelle de 1€ par jeu pour les roms Nes et 1,50€ pour les roms Super Nes ! Rien que le fait de facturer le transfert sur la nouvelle architecture offerte par la Wii-U est une abjection mais qu'en plus de le faire par jeu et non globalement sur la totalité du compte utilisateur avec par-dessus cela un tarif différent selon les consoles c'est l'ode ultime au piratage. Ratendo voudrait fermer ce service et pousser ses pigeons...pardon, clients dans les mamelles de l'illégalité qu'il ne procèderait pas autrement. Aucune pitié le Rat, même pas un "geste" comme offrir ce "grand service" à tout acheteur de Wii-U sur l'année 2013 par exemple.

Et les roms Megadrive, Nec, MSX, Neogeo etc... Vous avez payé vous allez la fermer, aucune information n'a filtré. C'est que recompiler des émulateurs moins aboutis que ceux qui tournaient parfaitement sur un pentium 166 et 16Mo de ram il y a 15 ans ça doit être trop difficile pour Ratendo, il a déjà à gérer les sorties de tellement de hits sur ses consoles en ce moment... Elle n'est pas belle la vie ?

Kawickboy (Pixels Pirates)

Depuis le report de Rayman, le seul espoir de Ratendo et des 1ers acheteurs de la Wii-U est un Monster Hunter pour lequel un bundle (chose rarissime chez Ratendo ces dernières années en Europe) a été prévu..

GROS PLAN SUR OSKUNK

Pour ce numéro du RetroGeekMag, nous allons retrouvez Oskunk, un mec avec un univers bien à lui qu'il maîtrise parfaitement du bout de ses POSCA. C'est donc tout naturellement que nous avons voulu vous faire découvrir cet artiste à travers ces quelques questions.

Retrouvez les réalisations d'Oskunk sur : custom-art.blogspot.fr

RGM : Salut Oskunk, peux-tu te présenter rapidement pour ceux qui ne te connaissent pas ?

Oskunk : Salut, moi c'est Oskunk, j'ai 30 ans, je suis infographiste et pendant mon temps libre, je dessine, customise des consoles, des arts toys... Je gribouille depuis tout petit en fait!

RGM : Tu as des inspirations particulières ? On retrouve régulièrement cet aspect street art sur tes créations, as-tu d'artistes de prédilection ?

Oskunk : Je m'inspire beaucoup de la culture graffiti et j'adore la mélanger avec le monde du jeu vidéo. Je trouve surtout l'inspiration sur les blogs, facebook et autres Tumblr dédiés au street art, pas forcément chez un seul artiste, mais j'affectionne beaucoup le travail du 123KLAN.

RGM : Qu'est-ce qui t'a amené vers le custom consoles ?

Oskunk : Une envie de customiser quelque chose d'original, mélanger le graff et la culture jeu vidéo, transformer un objet classique en objet déco, et créer des pièces uniques!

RGM : Y a-t-il des machines sur lesquelles tu préfères bosser ? Trouves-tu également qu'il y a une différence particulière entre la texture du papier et celle d'une console ?

Oskunk : Oui, j'aime bien bosser sur les surfaces « plates » type Xbox 360 ou Nes. Il y a une grande différence avec le papier, mais les deux surfaces sont agréables à travailler.

RGM : J'imagine que certaines consoles sont plus difficiles à customiser avec les fentes, les aérations, le port cartouche ou autres ? Comment penses-tu l'intégrations de ton visu' avec ces contraintes ?

Oskunk : En récupérant une console, j'attends un peu avant de commencer, histoire d'avoir les bonnes idées et bien les intégrées sur la console. Après y'a quelques gribouillages sur papier et une part d'improvisation à la fin sur la partie déco autour du visuel principal.

RGM : Je pense que tu travailles sur commande, je me trompe ? Te donne-t-on des directives simples ou un visuel est envoyé directement ? À

Les Posca sont simples à utiliser, proposent beaucoup de couleurs et de tailles différentes et sont utilisables sur beaucoup de supports. Bref, une belle invention !

moins que tu aies le champ libre pour composer comme tu le souhaites ?

Oskunk : Oui, sur commande. On me donne le thème et je demande carte blanche sur la créa. Bien sûr, les idées sont les bienvenues. Le côté directive, je n'aime pas trop, donc les commandes «relous» avec 15000 directives, je refuse. Je veux m'amuser quand je réalise une custom.

RGM : Est-il arrivé que tu aies vraiment eu du mal à te séparer de te séparer de l'une de tes créations ? Ou, au contraire, que tu ne sois en aucun cas satisfait de ton travail ?

Oskunk : Je suis tout le temps triste de rendre les consoles ! J'aimerais beaucoup les garder et les voir toutes réunies un jour ! Et comme je le disais, j'ai plus ou moins carte blanche sur la créa donc rarement déçu du résultat.

RGM : tu as déjà refusé certaines demandes ?

Oskunk : Oui, quand y'a trop de directives, je préfère refuser.

RGM : Sur une année de taff, prenons 2012 par exemple, tu as senti des modes liés à certaines demandes récurrentes liées à des protagonistes ou des titres en particuliers ?

Oskunk : Oui bien sûr, quelques demandes liées à des évènements. J'ai moi-même repeint ma PS2 aux couleurs de GTA Vice City lors de son dixième anniversaire.

RGM : Quels genres de demandes peuvent te gonfler particulièrement ?

O: Les manettes, c'est très chiant à customiser. Je déteste les démonter, les remonter, chercher la petite vis noire que j'ai fait tomber sur mon tapis noir...

RGM : Tu as des projets qui se dessinent pour 2013 ?

Oskunk : Je reviens du salon Made In Asia à Bruxelles, j'ai passé mon week à customiser des UrBamb (le 1er Artoy français !), c'était top ! Accueil du staff chaleureux et superbe ambiance ! Une expo collective fin mai aussi, je donnerai plus d'infos sur mon blog dans quelques temps.

RGM : J'imagine que tu es un gamer, tu joues particulièrement à certains titres ou styles de jeux ? Une licence favorite ?

Oskunk : J'aimerais avoir plus de temps pour jouer... J'aime beaucoup les jeux de guerre (COD, Battlefield, MOH), les jeux d'action (Uncharted, God of War, Batman...), et suis un grand fan du jeu « UFC ». J'espère que EA vont nous donner une belle suite!

RGM : Comment vois-tu l'évolution à chaque nouvelle génération de consoles ?

O: Je ne sais pas, j'espère juste que ça ne va pas être du téléchargement à 100%. Ça me saoule ces histoires de maj, de dlc... parfois je me pose après une grosse journée de taff et quelques heures de custom, j'allume ma PS3 et bim, mise à jour de 30mn p*tain...

RGM : Tu doses sur Mortal Kombat ?

Oskunk : Moins aujourd'hui, mais j'aime beaucoup, pourquoi ? Tu veux me tester ?! Quand tu veux !

RGM : Si tu avais les moyens de faire un jeu, il ressemblerait à quoi ?

Oskunk : The Avengers façon Batman, un peu dark, beaucoup d'heures de jeux, des graphismes de folie, des phases en 2D et la possibilité de jouer avec tous les perso.

RGM : Tu faisais quoi le mardi 12 janvier 2013 ? Soit précis dans ta réponse !

Oskunk : Désolé, aucune idée... tu sais toi?

RGM : Un mot pour la fin ?

Oskunk : Un grand plaisir de répondre à tes questions, merci à tous ceux qui suivent mon taf et longue vie à RetroGeek!

GROS PLAN SUR PIXEL TAO

TRIBUTE

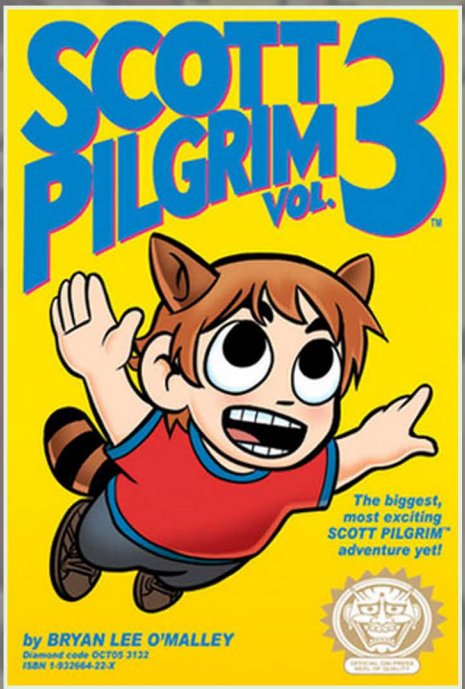
Commencée avec le divin Locomalito, la série d'analyses de développeurs de jeu Néo-Rétrogaming continue avec un acteur canadien : Jonathan Lavigne, alias Pixel Tao. Rien que son pseudo évoque son amour pour le rétrogaming où justement le gros pixel est roi. Récemment, il s'est associé avec des potes pour créer un studio, Tribute, qui, bien entendu, conçoit des jeux aux influences rétrogaming.

Mais avant ça, mister Pixel Tao développait sur machines portables. Comme la Game Boy Advance (Kong: The 8th Wonder of the World, Teenage Mutant Ninja Turtles, ou encore Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith), ou JavaPhone (avec notamment Rayman 3). Ces supports ont permis au bonhomme de s'aguerrir à la 2D, système qu'il ne quittera jamais finalement dans ses futures productions.

Sur les consoles actuelles, Pixel Tao est connu pour avoir conçu un jeu adapté d'un film : Scott Pilgrim Vs. The World: The Game, édité sur PSN et Xbox Live Arcade. Ce jeu est un hommage aux beat'em up des années 90.

Avec vos amis (jeu jouable à 4), vous tabassez à coup de poing les sbires des ex-boyfriends de votre copine. Ce titre est tout bonnement fantastique pour tout amateur du genre.

La réalisation artistique est excellente et assume pleinement ses gros pixels s'animant avec brio pour donner un rendu très rétro. Après ce titre commercial, Pixel Tao propose un jeu amateur et gratuit : Ninja Senki. Encore une fois, les pixels sont rois et la jouabilité est tout bonnement parfaite. Ce jeu mélangeant plates-formes et action vous propose de tenir le rôle d'un ninja souhaitant assouvir sa vengeance. Le système de jeu est simple : sauts et shurikens . le style 8 bits assumé du titre assumé lui donne un charme indéniable et en fait un soft à télécharger absolument. Il est en plus gratuit ! Après une expérience validée dans les jeux de plates-formes, Pixel Tao s'associe avec deux potes pour fonder le studio Tribute. À trois, ils développent un jeu à l'ambiance une nouvelle fois pixélisée : Wizorb. Ce titre s'inspire de deux genres



Scott Pilgrim, l'apothéose 2D sur current-gen par Pixel Tao.

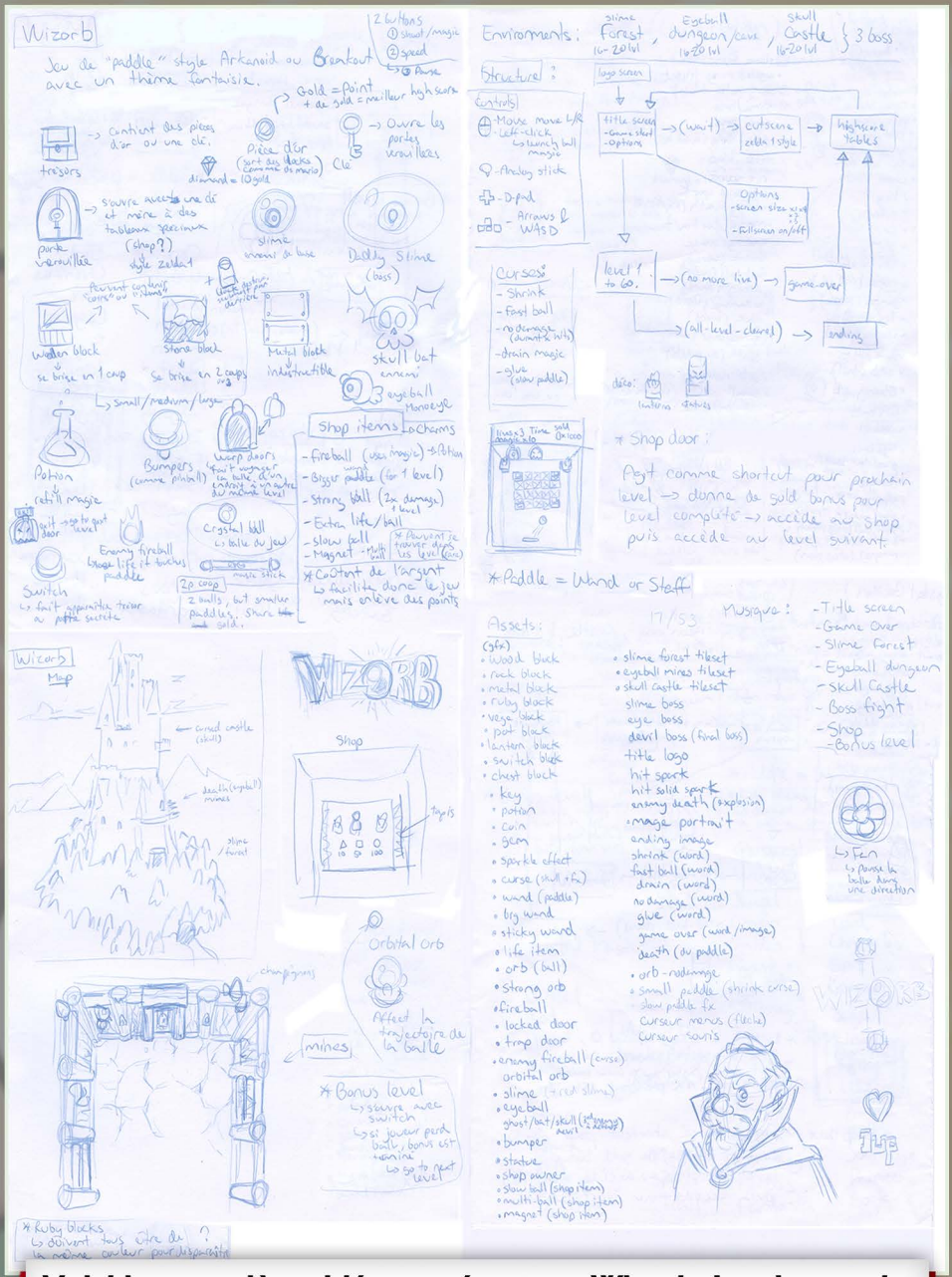
Dans Mercenary Kings on aime étriper les ennemis en mode boucherie !

bien connus dans le monde du jeu vidéo : le casse brique et le RPG, un peu comme FireStriker sorti sur Super Nintendo en 1994. Ce mélange donne un jeu très agréable qui est téléchargeable pour quelques euros sur quasiment toutes les plateformes de téléchargement.

À noter aussi que Pixel Tao a participé avec Tribute en avril 2012 au Molyjam, évènement où les développeurs ont 48 heures pour créer un jeu vidéo. Le jeu proposé par l'équipe canadienne se nomme Friends Til The End. La réalisation est inspirée du MSX, micro-ordinateur des années 80. Encore une fois, l'expérience ludique est au rendez-vous, et le téléchargement de ce titre est d'ailleurs gratuit.

Dernièrement, c'est grâce à une campagne KickStarter que Tribute finance son dernier et très médiatisé projet : Mercenary Kings. Ce jeu a pour référence des run'n gun comme Contra ou surtout Metal Slug. Les premières images et vidéos montrent un jeu à l'ancienne en 2D avec des animations extrêmement bien finies, et un gameplay très riche avec de multiples équipements et armes. C'est donc une carrière riche et fournie en pixels que vit Jonathan Lavigne. Son travail sur le long terme montre (encore une fois...) que la réalisation 2D à l'ancienne a encore de beaux jours devant elle, surtout avec des passionnés comme Pixel Tao et son studio Tribute pour la faire vivre !

Elpianistero



Voici les premières idées notées pour Wizorb. La plupart des gribouillis sont en franglais. Néanmoins beaucoup de ce vous voyez ici a changé à changé au cours du développement.

Distant World : Music From Final Fantasy

Les 12 et 13 janvier 2013 voyaient la tournée mondiale intitulée Distant World : Music From Final Fantasy s'aventurer sur les planchers parisiens du Palais des Congrès pour deux concerts symphoniques des orchestrations de la plus célèbre série de J-RPG. On y était le samedi et on vous raconte.

Il est 19h00 et le Palais des Congrès est blindé. Après un subterfuge audacieux mais néanmoins obscur, on se retrouve projetés avec les copains sur le devant de la queue et très bien placés, bizarre alors qu'on avait acheté des billets clochards... C'est un peu le bordel dans l'assemblée et on sent un problème d'organisation pour mettre tout le monde à sa place. Le concert commencera ainsi bien en retard mais qu'importe, c'est la première édition française des musiques de Final Fantasy en version symphonique ! Enfin, c'est notre tour, et on sera plusieurs milliers à être venus en profiter.

Le chef d'orchestre, Arnie Roth, au lourd passé dans les réorchestrations des musiques des FF, monte sur scène accompagné de l'orchestre Lamoureux, mignon comme nom, et après des remerciements et une ode d'applaudissements, le concert commence. On débute sur le fameux Prelude qui a fait la gloire des FF, une entrée en matière classique mais néanmoins efficace. On enchaîne très vite sur Liberi Fatali issu de FFVIII et les chœurs se font entendre, ce qui n'est pas pour enchanter les gens du public qui se mettront à gueuler comme des gogols ruinant le début du morceau.

« S'ils vont l'ouvrir comme ça à chaque fois qu'ils reconnaissent un morceau, on est mal barrés » me dis-je ; j'avais malheureusement raison... L'enthousiasme n'excuse pas tout, avant de l'ouvrir, il faut savoir écouter. Malgré le début de tous les morceaux gâchés (hormis celui de FFXIII ah ah), le son était incroyablement clair et les interprétations parfaites, à tel point qu'on devinait que les vrais musiciens devant nous devaient se faire un peu chier musicalement. Trop propre, pas assez vivant, j'avais l'impression d'écouter un CD. Très communicatif, Arnie prendra souvent la parole

Notre sympathique Nobuo Uematsu était là en invité d'honneur et n'a pas hésité à venir faire un petit coucou sur scène, toujours avec ce même sourire qui ne le quitte pas. Il était d'ailleurs accompagné de deux pointures de Square-Enix que sont Motomu Toriyama et Yoshinori Kitase (cf. google).

pour nous annoncer les morceaux à venir ou raconter des anecdotes. Le morceau alors annoncé sera l'excellent To Zanarkand de FFX à vous en faire verser une larme, puis on enchaînera sur Don't Be Afraid de FFVIII. On arrivera ensuite à Memoro de la Stono ~ Distant Worlds de FFIX, et c'est le drame... Arnie invitera Suzan Calloway à venir chanter sur scène. Morceau pas si dégueulasse quand elle ferme sa gueule, on passe très vite à J-E-N-O-V-A de FFVII. Oui, enfin. Que dire si ce n'est l'excellence et le punch de l'orchestration. On se calme alors avec Not Alone de FFIX. Nouvelle horreur de la soirée avec Kiss me Goodbye de FFXII toujours avec Suzan-gros-nichons. Bon ça pourrait être pire, le lendemain ils se sont tapés Eyes On Me, l'ignominie là où elle a commencé. Blinded By Light de FFXIII sera le morceau suivant, et ça fait plaisir qu'à moi je crois. Arnie nous sort qu'il reste un morceau avant l'entracte et tout le monde gueule SEPHIROTH ! Normal. Mais en fait non, il partira sur Swing de Chocobo avec un amusant AMV en fond. À ce sujet d'ailleurs, c'était en général des montages de merde. Retour sur Bombing Mission de FFVII, Dark World de FFVI avec Uematsu en guest au clavier et Arnie au lead-violon puis le calme Fisherman's Horizon et le musclé The Man with the Machine Gun de FFVIII. Le plus gros massacre de la soirée arrive avec Melodies of Life, vous savez pourquoi. Remarque le lendemain ils ont eu le droit à Suteki Da Ne en anglais, les pauvres. Un petit Battle with the Four Fiends de FFIV plus tard et on enchaîne sur le Thème d'Aerith (tu m'étonnes) puis un Battle Medley (IV-VII-X) qui finira sur la Victory Fanfare (« How come we couldn't play this ?! »). La soirée finira sur le thème de Terra (FFVI). Jusqu'à un rappel pour un ultime morceau inutile de nommer mais dont Uematsu rejoindra le chœur pour pousser un pti "Sephiroth" avec le public dirigé par Arnie à ce moment clé. Au final une soirée plaisante mais trop fan système européen à mon goût.

Prout

Suzan Calloway c'est l'archétype de la chanteuse américaine à deux balles que SxE a l'habitude de prendre pour faire des "tubes". Elle a une voix banale, ne sert à rien, sauf peut-être à ruiner les morceaux.

ON Y ETAIT
ART TO PLAY 2012

Après une première édition laissant un arrière-gout d'amateurisme certain, l'Art to Play est revenu comme promis avec cette seconde édition. Cette année, les organisateurs ont tenté de corriger le tir et l'ont plutôt bien réussi tout en gardant certaines de leurs sales habitudes de l'an passé.

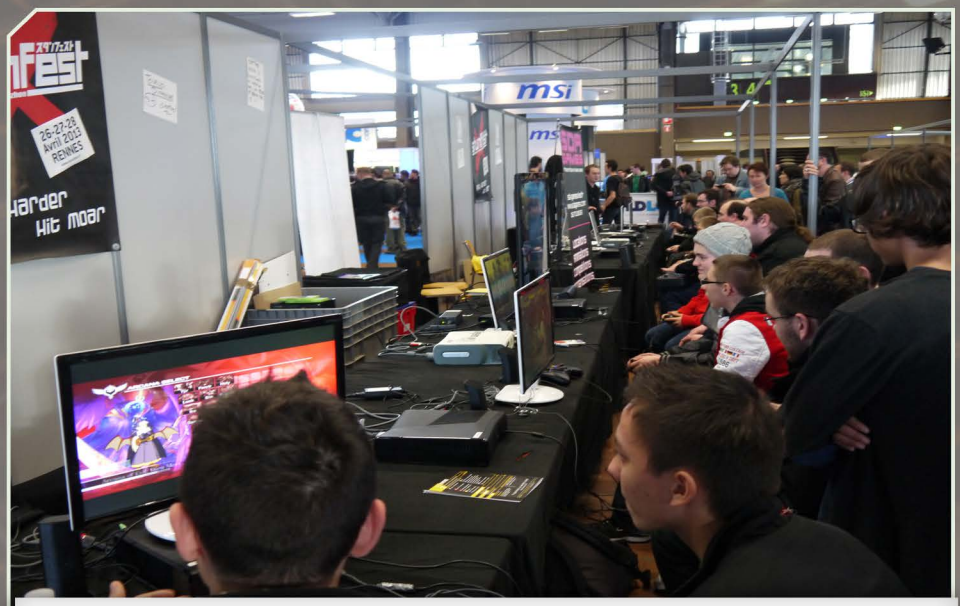
On mange visiblement plutôt bien sur l'Étoile Noire.

Je vais toutefois commencer par revenir sur une question simple, l'Art to Play, c'est quoi ?
Et bien c'est avant tout un salon traitant de pop-culture japonaise et de jeux en tous genres avec initiations à des jeux de cartes disposant de rêgles plus ou moins obscures pour le profane de base dont je fais partie.
L'ATP c'est un peu le combo de pas mal de choses, alors pour le définir en quelques mots, ce salon c'est : un coin rétro qui n'en n'est pas vraiment un, la PES League, du current gen, des stands aussi énormes qu'inintéressants pour des jeux PC, Marcus, des chiens trop choux, du Purikura, des dessinateurs avec du talent, des dessinateurs avec moins de talent, nos copains de 3HitCombo et leur Ranking, des invités plus ou moins prestigieux, des cartes, des B-Boys, des takoyakis, Kayane et d'autres joyeusetés plus ou moins agréables. Nous allons commencer par ce qui nous intéresse, le coin rétro. Autant en 2011, le stand était triste malgré de bonnes initiatives, autant là, c'était une vaste blague !
Que des écrans HD (enfin sauf ceux prêtés par les gars de 3Hit) avec du rétrogaming sur PS3. Ne soyons pas mauvaise langue, il y avait tout de même une 64 ainsi qu'une autre bécane from the '90 mais ça sera principalement avec un pad PS3 qu'il faudra jouer.
Ma bonne dame, vous ne pouvez pas m'expliquer pourquoi on se retrouve à jouer sur une console current ? Sachez seulement madame, qu'il ne s'agit que d'un simple problème de logistique. Il y avait bel et bien des consoles des consoles 16 et 32bits estampillées Sega ou autres mais des oublis de câbles permettant de les brancher sur des télé Full HD de la mort qui fait gerber les graphismes les ont obligées à rester dans les cartons !
Pas mal pour le coup mais cela n'a pas semblé démotiver les joueurs, comme quoi.
Faudra dire aux orga' de l'Art to Play que ce ne sont pas les asso' de passionnés qui manquent dans le milieu rétro !

Des tabourets moches, des consoles current gen et des écrans full HD seront les seules choses que je retiendrai de ce stand rétrogaming.

Proche de cette catastrophique préparation se trouvait l'association 3HitCombo, organisatrice du génialissime Stunfest et autres events dans la région bretonne. S'y déroulaient les Ranking du mois de novembre sur une pléthore de versus fight. Ça dosait, le publique était ravi et comme 3HitCombo ne fait pas les choses à moitié, l'asso' avait également apporté avec elle, en plus de la bonne humeur habituelle des membres, son exposition à base de meubles Tetris abritant Nes et Snes. Je ne parle même pas des bornes rétro apportées pour l'occasion au grand plaisir des festivaliers. En plus d'être fun, ça avait clairement de la gueule !

Entre ces deux stands, nous avons eu le droit au déclin cérébral : la PES League. La seule chose valable à dire, c'est que c'est un jeu estampillé Konami.



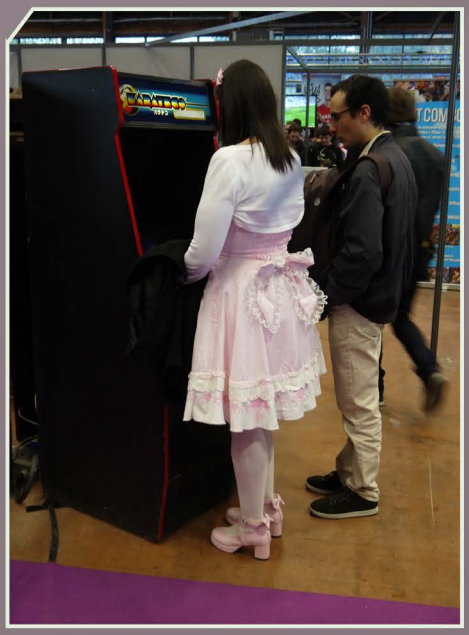
Sur le stand de 3HitCombo, on sent qu'au-delà des bourres-pifs virtuels, l'entente entre les participants est des plus sympas. C'est aussi pour ça que le Stunfest marche autant : quand le jeu vidéo pousse les participants dans des élans de camaraderie et de compétition.

C'est ainsi qu'après être passé à travers ces hurlements de supporters du ballon rond que Kayane et son stand accueillait les joueurs de Street 4 et Soucalibur 5. Après un passage éclair sur ce stand où la jolie joueuse concédait un match, sans grand intérêt (avec une Chun-Li quelque peu désemparée contre un Guy en pleine forme). Ça sera avec une prestation des plus remarquables qu'elle subjuguera l'assemblée avec sa Leixia sur le jeu Soulcalibur 5.

Les perfects ont en effet fusé pour la très médiatique Kayane.

L'Art to Play disposait également d'une autre figure du monde ludique, j'ai nommé Marcus. Personne au demeurant plus qu'aimable et derrière son côté demeuré du jeu vidéo, il faut bien le dire, Marcus dispose d'un capital sympathie assez incroyable et très plaisant à voir. Malgré l'énorme file d'attente, ce dernier a su allouer un temps assez considérable à chacun.

Kayane était une nouvelle fois présente pour humilier ses adversaires. Malgré deux jours de doses, elle arborait toujours son aussi joli sourire, de quoi faire craquer les mâles solitaires présents dans l'assemblée.



On était bien loin de la signature à la chaine. Selon le plan, je dis bien "selon", nous avions fait le tour mais dans la partie « Manga », il était possible de tomber sur un ou deux stands proposant du versus fight jap sur next gen, une belle initiative. Cette partie, hormis ces joutes virtuelles, proposait donc des initiations à différents jeux de sociétés, une place, façon manga café où était mis à disposition du publique des centaines de mangas en libre-service. Au milieu de ça, se trouvaient les différents artistes venus pour l'évènement. C'était l'opportunité de découvrir des talents connus ou non et de les voir bosser en live.

C'est aussi la manière de créer un concours pour découvrir lesquels de ces créateurs méritaient le plus les 2000 euros de cash prize à se partager entre les trois premiers. Il faudra également noter que cette année, ces dessinateurs ont eu bien plus de visibilité et ne se sont pas retrouvés parqués dans un coin mais bien dans les allées principales du salon. Pas la peine de parler des revendeurs et visiblement, ils étaient les mêmes que l'année dernière à peu de choses près. Á présent, il est temps d'évoquer la scène et ses prestations. Cette année, on a pu y découvrir la prestation d'un Marcus à l'image de ce que l'on peut voir sur d'autres rassemblements ou à la télé, un concert dont j'ai oublié le nom et l'intérêt musical, la finale PES League, des BBoys devant un public à la ramasse malgré une certaine maitrise et j'en passe et des meilleurs. Il y en avait pour tous les goûts et surtout pour tous les âges. C'est ainsi que je vais conclure, l'Art to Play a su se professionnaliser en étant déjà plus à l'heure en évitant les gros retards et a su également s'entourer de personnes très médiatiques pour amener du monde comme les mecs du "Visiteur du Futur", Marcus ou encore Shiori Kawana, Rei Hiroe et la 501ème. Tout a été mis en avant pour les festivaliers afin d'en faire un lieu de rencontre plaisant et un salon qui, si à chacune de ses nouvelles éditions corrige ses erreurs, risque de devenir un incontournable de la culture nipponne.

Arting Spirit, l'organisateur du concours, donnait une toile et le sujet suivant : "Je suis un super héros". C'est ainsi que Zancan, Mathieu Moreau et Tatou 103 respectivement premier, second et troisième ont traité le sujet avec leur créativité respective.

Des boxes, des artistes et un public tantôt subjugué et parfois surpris par certaines œuvres.

MO5.COM
Préserver, Explorer, Rejouer

ON Y ETAIT
JAPANANTES 2013

JAPANANTES

JapaNantes est un salon sur la culture Jap' organisé par le club Polymanga de l'école d'ingé' de Nantes. Ce dernier est un projet d'étude dont la finalité est de proposer de manière régulière un évènement sur la culture japonaise. Hormis les exposants habituels présents pour vendre du goodies, quoiqu'il était plaisant de tomber sur un Dr.Lakav fort bien aimable et enclin à papoter sur le stand Pix'n Love, qu'est ce qui se passe au pays de Japanantes ?

Quelle surprise de rencontrer Lakav sur le stand de Pix'n Love.

Tout d'abord, il y caille comme pas permis, les couloirs de l'école ne semblent pas réputés pour être chauffés visiblement. De plus il fallait se frayer un chemin dans les méandres de cette dernière pour avoir accès aux différents pôles de découvertes et autres activités. Sérieusement, hormis les amphis 1 et 2 c'était la merde pour s'y retrouver.

Après, il faut noter que je n'ai jamais été doué pour m'y retrouver avec mes salles de cours donc ça y joue mais tout de même. Hormis cela, il n'y a pas vraiment de point négatif pour un jeune salon amateur. Le contenu lié aux différentes asso' était plutôt convaincant. Avant de commencer par le stand jeux vidéo que nous n'avons trouvé qu'au bout de quelques heures (le sens de l'orientation, tout ça), nous allons vous faire vivre notre découverte de ce salon.

Nantes par un jour de froid et une cuite de la veille, il est 11h et nous ne sommes toujours pas partis. Un chocolat chaud et un litre de flotte plus tard, histoire de récupérer sa tête ou le semblant de cette dernière, nous sortons pour arriver sur le parking. S'en suivent des galères avec le GPS qui indique des raccourcis qui n'en sont pas pour ensuite s'éteindre histoire de nous faire une bonne blague. Sans parler des échanges de coups de fil avec l'organisation des passes presse vu que visiblement, le réseau, lui aussi, décidait de nous saouler. Habitués des modes Hard, nous arrivons tout de même à bon port non sans mal. Nos problèmes ne furent pas pour autant terminés, car une fois arrivés à l'entrée, après avoir demandé nos badges, j'obtiens la réponse d'un staff inquiet : « Euh, on a des badges ? Où est la liste ? Il y a une liste ? », « Euh, vous pouvez attendre ? ». Après quelque instant, le staff nous fait entrer à l'intérieur du salon.

Malgré le froid des couloirs il était plaisant de disposer d'un endroit lumineux avec de la place pour circuler.

Il faut savoir qu'hormis avoir suivi rapidement le planning de l'event, on était un peu en terrain inconnu donc nous avons filé au petit bonheur la chance à travers cette école. C'est ainsi que nous avons participé à un blind test, c'est aussi de cette manière, que nous nous sommes rendus compte qu'après 2000, notre culture manga est des plus merdiques ! Au gré de nos pérégrinations, nous avons pu voir du karaoké, du jeu musical, un concert plutôt navrant grâce à un gymnase qui, visiblement ne fait pas office de retour efficace. Suite à cela, on a trouvé l'espace jeu vidéo qui, il faut le reconnaitre, était plutôt bien fourni, entre différentes consoles de l'âge des 16 bits, nous pouvions nous essayer aux erreurs de Nintendo, à savoir : le Virtual Boy ou encore la WII U.

Wazabi aura eu à sa charge l'animation des presta' pour ce qui concernait le concours de cosplay. Il fallait aimer leur humour de bas étages, le public en était friand en tout cas, mais ils ont réussi à rendre ce dernier plutôt agréable.

Différents tournois sur current avaient été également mis en place. C'est ainsi que nous avons pu retrouver Soulcalibur 5 et Super Street Fighter 4, entre autres, sur plusieurs écrans HD pour l'occasion. Il est aussi intéressant de noter que pour ce qui concernait le rétro, l'asso' avait fait en sorte de disposer de CRT. Comme quoi, ce n'est pas compliqué d'en disposer, n'est-ce pas les mecs d'ATP ? Il était très plaisant de voir la diversité des machines mais également de constater qu'il n'y avait pas seulement les gros hits mais aussi une volonté de faire découvrir des titres que le joueur lambda n'est pas susceptible de connaître. Des salles étaient mises à disposition pour des projections d'animés ou pour des initiations à différents jeux japonais. Je ne parle pas non plus des espaces dédiés aux expo' sur différents auteurs et dessinateurs.

JapaNantes, malgré un lieu compliqué à agencer, a tout pour devenir un grand salon. Le manque d'expérience flagrant des l'organisateurs, il faut l'admettre, est comblé par une volonté de proposer un évènement assez complet avec passion, ça ne fait aucun doute.

C'est avec grand plaisir que nous attendons la prochaine édition de ce salon et que nous souhaitons féliciter les différentes associations, notamment Wazabi, Thalie ou encore Brigade SOS et le club Polymanga.

Il faut admettre que l'espace tournoi current-gen était des plus agréables, à l'image de toute la zone gaming présente à JapaNantes. L'art to Play devrait s'en inspirer.

DOSSIER

LE MONDE DE LA TRAD' part one

Après avoir évoqué plusieurs fois le monde du cartmod, il était temps de parler de ses hommes de l'ombre. Ces derniers, qui, par altruisme passent de nombreux mois à traduire des titres qui n'ont jamais été localisés. C'est pour cela que nous nous penchons sur le monde de la Trad' avec l'aide de TiDragon pour ce dossier.

traf.romhack.org
romhack.org
romhacking.net
tradu-france.com

RGMag : Pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de toi et de ton travail, peux-tu te présenter et évoquer ce que tu apportes à la communauté ?

TiDragon : Je suis avant tout un traducteur amateur (et bénévole) de jeux vidéo sortis sur consoles, essentiellement 8, 16 et 32 bits. Puisque, de part cette passion, je dois faire un minimum honneur à la langue française, disons que je suis aujourd'hui rédacteur de nouvelles (plutôt que « posteur de news », bien que je n'aie rien contre les anglicismes) du site de la T.R.A.F. Je m'occupe également de sa base de données, les parties « programmation du site » et « hébergement » étant gérées respectivement par kipy et Pixel.

Pardon ? Ma véritable personne ? Ah, ça : seuls ceux qui m'ont rencontré (ou presque) le savent :) Mais je dirais que mon personnage correspond bien à ma personnalité. La T.R.A.F. (acronyme de « Traduction de ROMs Anglais et Français ») est essentiellement dédiée aux traductions francophones de jeux vidéo sortis sur console, réalisées par des amateurs bénévoles.

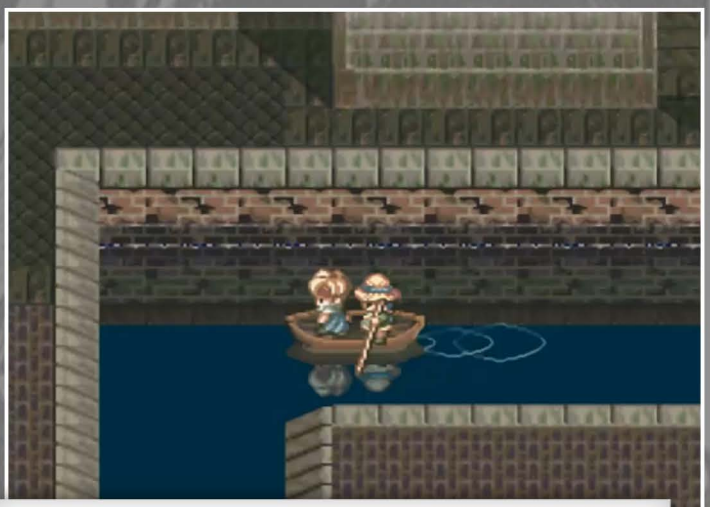
Notre but premier est donc de recenser les patchs de traduction français, tout en informant notre petit monde de la sortie de telle ou telle traduction en français ou en anglais. Le site étant également dédié au ROMhacking sous sa forme première, nous proposons aussi des outils et des tutoriels en français afin que tout un chacun puisse s'essayer à ce loisir. Nous parlons en revanche très peu des ROMhacks de jeu, c'est-à-dire des modifications visant à changer tout ou une partie d'un jeu (comme Chrono Trigger – Prophet's Guile). Pour répondre très simplement à ta question et résumer : je ROMhacke, je traduis, je participe à des projets de traduction et j'écris des articles dédiés à ce petit monde, en particulier pour annoncer la sortie de patchs produits par notre communauté. »

RGMag : Depuis tes débuts, comment as-tu vu l'évolution de cette communauté ? A-t-elle progressé ou, au contraire, disparaît-elle peu à peu ? Tu as eu envie, par moment, de tout laisser tomber ? Si oui, qu'est-ce qui t'as poussé à continuer ?

TiDragon : Pour ce qui concerne la T.R.A.F. en elle-même, l'aventure a commencé en juillet 1997, lorsque Wild Ham, son fondateur, travaillait sur une localisation de Final Fantasy sur NES. Pour ma part, un petit historique ne me semble pas être superflu. J'ai découvert l'émulation en 1996 avec des camarades de classe via les émulateurs Nesticle (NES), Snes9x (Super NES) et KGEN (Mega Drive). J'ai alors découvert de nombreux jeux japonais, en particulier Final Fantasy V et Seiken Densetsu 3. Ce n'est qu'en 1999, lorsque j'ai enfin eu une connexion internet, que je me suis intéressé aux patchs de traduction. Il faut savoir que la première traduction convaincante de RPG était celle de Final Fantasy V, sortie fin 1997. C'est justement cette production de RPG qui m'a fait découvrir ce petit monde de bénévoles. Dans ma recherche de jeux un peu sortis des sentiers battus (de mon point de vue), je tombe sur Der Langrisser, T-RPG sorti sur Super NES. J'en tombe amoureux, je cherche des traductions mais je ne tombe que sur un vieux projet initié par un certain Alamone. Pourtant, en 2000, un groupe du nom de No-Life Translations traduit la branche « light » de ce jeu fabuleux.

Je me propose en tant que bêta testeur, ce qu'ils acceptent : mon premier pas dans ce monde remonte à cette année.
Je m'intéresse à la francophonie début 2001, lorsque je tombe par hasard sur le site de la T.R.A.F. On peut dire que mon entrée « officielle » sur la scène francophone a eu lieu en octobre 2001, lorsque j'ai rejoint Génération IX afin de traduire Langrisser II sur Mega Drive (projet inachevé à ce jour, mais là n'est pas le propos).
Mon intronisation au sein de l'équipe de la T.R.A.F. a eu lieu en juillet 2002, en tant que rédacteur suppléant lorsque les « titulaires » (alors Fikk, S.O.R et Hell) n'étaient pas disponibles. J'ai repris intégralement les rennes du site début 2004, puisque les membres de l'époque n'avaient plus de temps à consacrer à cette tâche. Disons qu'elle fonctionne au ralenti. Je ne parlerai pas de déclin, même s'il est peut-être vrai que l'âge d'or est derrière nous. On peine à renouveler les acteurs de cette scène, ce qui explique la tendance actuelle (rythme de croisière peu soutenu). Ceci dit, depuis trois ans, on semble assister à un renouveau, bien que l'activité ne soit en réalité soutenue que par quelques-uns d'entre nous. Cette tendance est plus vraie sur la scène française dans laquelle les représentants actifs doivent être une vingtaine alors que l'on cherche à traduire des jeux, surtout des RPGs, de plus en plus volumineux et de manière plus respectueuse de l'œuvre originale. Soyons clairs, l'évolution de notre scène tient essentiellement à cela : une approche plus propre et plus complète. Il faut entendre par là que l'on passera beaucoup plus de temps, d'une part sur le ROMhacking afin de trouver toute la place nécessaire et de traduire un maximum d'éléments, d'autre part sur la traduction en elle-même (fini le temps des "je colle au texte original même si ce n'est pas beau"), enfin sur la relecture et la mise en forme. Faisons simple : en dehors des menus et autres graphismes, un RPG 8 bits, c'est 100 ko de script en moyenne, 400 ko en 16 bits, 2 Mo en 32-64 bits et 7 Mo en 128 bit (je donne des ordres de grandeur). Afin de renouveler nos projets et nos passionnés, il nous faut donc deux catégories de personnes. D'un côté, nous avons besoin de traducteurs bilingues ayant un certain sens de l'interprétation et une bonne connaissance de la langue française. La plupart des gens ne le savent pas mais, depuis 1997, le niveau de langue que l'on retrouve dans les traductions et la qualité technique des hack ont en général bien évolué. D'un autre côté, nous avons besoin de ROMhackeurs compétents, c'est-à-dire de gens capables de comprendre le fonctionnement d'un jeu et de le modifier quasiment à leur guise. Les ROMhackeurs dits « débutants », dont je fais partie, sont ceux qui appréhendent assez bien les concepts de base de la discipline et qui pourront traduire un jeu d'assez belle manière sans avoir recours à la programmation et sans connaître l'architecture de la machine. Cependant, cela est beaucoup moins vrai sur les consoles à CD pour lesquelles savoir programmer un minimum devient un enjeu essentiel afin de réaliser un travail « propre », même si ce point de vue peut-être considéré par certains comme étant une théorie de « puriste » puisque l'on peut toujours modifier un jeu sans savoir programmer (mais au prix de quels sacrifices ?).
La difficulté à laquelle fait face notre scène provient du fait que l'on trouve de moins en moins de personnes voulant faire des efforts pour se lancer dans cette tâche qui est, convenons-en, longue et parfois pénible avec, finalement, assez peu de reconnaissance. C'est là que le mot « passion » prend toute sa dimension.

C'est en juin 1998 que les choses « sérieuses » commencent avec un patch complet pour Ys III – Wanderers from Ys sur Super NES, réalisé par Digital Dream Translation.



Tales of Phantasia sur Super Nes deviendra donc disponible et compréhensible en 2001. Il faudra remercier Final Translation et Terminus Trad pour cela.

RGMag : De quelle manière travaillaient les équipes à l'époque ? J'ai entendu, que par le passé, il ne fallait pas faire de traduction doublon d'un même jeu, comment les teams choisissaient de faire tel ou tel titre ?

TiDragon : Du point de vue technique, peu de choses ont changé, dans l'absolu. Ce sont surtout les outils qui ont évolué, permettant ainsi d'accélérer le processus de ROMhack et de l'améliorer. En termes d'organisation, tout était cloisonné au sein des équipes. Bien sûr, l'entraide existait mais, compte tenu du contexte qui donnait à la traduction de ROMs un aspect "nouveauté" et une valeur ajoutée indéniable à bon nombre de jeux, en traduire un connu qui plus est, permettait de récolter des lauriers, d'obtenir de la reconnaissance, de se sentir exister, si j'ose dire. C'était une compétition permanente. Du coup, les groupes essayaient de fédérer de nombreux contributeurs, surtout s'ils se révélaient talentueux.

L'histoire des doublons n'est pas tout à fait une légende. Le cas de Final Fantasy VI en est un exemple flagrant : 5 patchs. Si je me souviens bien, Card Master (fondateur de Terminus Traduction) avait assez vite proposé aux groupes que, lorsque l'un d'entre eux propose un projet (c'est-à-dire qu'il l'annonce officiellement sur son site avec captures d'écran à l'appui), tous les autres ne doivent pas chercher à le doubler. Question de prestige. On a donc vu naître une quantité impressionnante de projets, simplement parce

Les moments forts de la 'trad' Française

- Création de la **T.R.A.F.** en **juillet 1997**.
- **Décembre**, première mouture complète du **patch de Final Fantasy** sur **NES**.
- **Wild Ham** s'est également occupé de **Zelda II – The Adventure of Link** sur **NES**.
- En **1997**, **les premiers patchs (très) partiels concernent Final Fantasy IV Easy Type** et **Final Fantasy VI**. Tout le monde voulait du **Final Fantasy**, des deux côtés de l'Atlantique.
- **Juin 1998**, le **patch complet** pour **Ys III – Wanderers from Ys** sur **Super NES**, réalisé par **Digital Dream Translation**.
- La **première traduction d'un jeu PlayStation**, **Coolboarder 3**, sort en **juillet 1999**.
Il s'agit quand même d'une première tentative réussie sur cette console.
- **Novembre 1999**, **Arkana** publie **un patch** pour **Phantasy Star III – Generations of Doom** sur **Mega Drive** mais cette production de taille est éclipsée immédiatement après par **Terminus Traduction** qui sort **un patch quasiment terminé** pour **Chrono Trigger** sur **Super NES**. Ce **patch** signe à lui seul la renommée du groupe.
- **Janvier 2000**, c'est **Final Translation** qui sort un **patch** pour **Final Fantasy VI**. Ce jeu est d'ailleurs le plus traduit de l'histoire de la scène Fr.
- **Avril 2000** année, le groupe récidive avec un **patch** pour **Final Fantasy V**.
- **Septembre 2000** le groupe termine sa série **Super NES** avec un **patch** pour **Final Fantasy IV Easy Type**
- **Octobre 2000**, ils publient une **traduction** de **Breath of Fire II** sur **Super NES**. C'est sur cette trilogie, sortie en peu de temps, que le groupe a acquis ses lettres de noblesse.
- **Juin 2000**, après un **patch partiel** publié en **novembre 1999**, **BessaB** sort la première **traduction française** réalisée à partir de la **langue japonaise**, **Dragon Ball Z – Super Saiya Densetsu** sur **Super NES**.
- Une **traduction** plus discrète est celle de **Neutopia** sur **PC Engine** réalisée par **Arkana** en **février 2000** ; c'est la première pour un RPG sur cette console.
- On peut aussi relever en **novembre 2000**, celle de **Final Fantasy II** sur **NES**, réalisée par **Minh the Mystic Knight** et **Wild Ham**.
- En **janvier 2001**, c'est la très attendue **traduction** de **Tales of Phantasia** sur **Super NES** qui est publiée. **Final Translation** et **Terminus Traduction** sortent chacun un **patch** de leur cru. Les deux équipes ont bénéficié du **hack** de **Dark Force**, **ROMhackeur** de **Dejap**.
- **Février 2001** s'ouvre **romhack.net**, un site comparable à celui de la **T.R.A.F.** mais dont le but est de sortir un maximum de **news courtes** concernant les **scènes US** et **Fr**. L'aventure s'arrête en **avril 2002**.
- **Juin 2001**, **Terminus Traduction** annonce le début du **hack** de **Chrono Cross** sur **PlayStation**. Dans le même temps **Final Translation** et **Génération IX** annoncent la **traduction** de **Legend of Mana** également sur **PlayStation**.

- **Fin juillet 2001**, **Terminus Traduction** sort un **patch** quasiment terminé pour **Bahamut Lagoon**. Il s'agit d'un fait assez exceptionnel quand on sait que la traduction a été réalisée à partir du japonais (la deuxième du genre).
- **Fin décembre 2001**, un **patch jouable** de **Dragon Quest VI** sur **Super NES** pointe le bout de son nez, peu après le **patch US** de **NoPrgress**. Malheureusement, ni **NoPrgress** (US), ni **Psxhackeur** (Fr) ne pourront complètement achever le projet.
- **Octobre 2002**, **Génération IX** publie un **patch** pour **Wonder Project J** sur **Super NES**, un RPG très atypique. Il s'agit d'ailleurs de la plus grosse production de l'année.
- **2003**, on ne retiendra qu'une seule traduction parue à Noël, et elle est de taille, celle de **Parasite Eve** sur **PlayStation**, par **RPG-T**. Il s'agit du premier RPG (de type Survival Horror) sur la **32 bits de Sony** à être **traduit**, si l'on exclut le **patch** pour **Final Fantasy V** sorti quelques mois plus tôt puisqu'il s'agit avant tout d'une **adaptation** du travail réalisé sur **Super NES** par **Terminus Traduction**.
- **2004**, en dehors de quelques **patchs** notoires, la palme revient à **Terminus Traduction** qui, en **juillet**, sort enfin sa **traduction** de **Chrono Cross** sur **PlayStation**. Bien **qu'incomplète**, elle est **intégralement jouable**. La **mise à jour finale** viendra **un an plus tard**, en **avril 2005**, peu avant la version de **RPG-T**.

La T.R.A.F. fait également peau neuve grâce à **Hell** avec un site codé à partir de quasiment rien. C'est le site qui, à ce jour, a duré le plus longtemps, avec des évolutions très subtiles pour l'utilisateur mais plus nettes côté administrateur. **Les images sont devenues importantes** (et **obligatoires** dès que l'on parle de **patch**), les articles se sont allongés (leur nombre ayant raccourci, le but étant essentiellement de parler des **patchs complets** et non des **états d'avancement**), le contenu a atteint un certain degré d'exhaustivité qui n'existait pas avant. L'autre évènement de l'année concerne le **calendrier de l'avent** de **Génération IX**. Le principe était le même que le célèbre calendrier offert aux enfants durant les périodes de Noël : **un jour = un cadeau**. Dans notre cas, **chaque jour** offrait son **patch**, sauf **le jour de Noël** qui en a vu **cinq** dont celui de **Mega Man X 4** sur **PlayStation**. Un moment particulièrement intense pour le groupe qui n'avait alors pas bouclé tous ses projets lorsque le calendrier a commencé.

- **2006**, c'est un peu **une année noire**. **Le monde de la traduction découvre qu'on se sert de ses œuvres gratuitement pour faire de l'argent.** Même si le phénomène était connu, on pensait qu'il était marginal mais avec le développement de plateformes d'enchères et de l'internet, cette pratique est devenue commune. Ce problème n'est pas résolu à l'heure actuelle (et ne le sera probablement jamais). La seule **traduction notable** est certainement celle de **SD Saint Seiya Paradise** sur **Game Boy**, réalisée par un indépendant du nom de **Nicko**.
- **Juin 2007**, **PSP Traductions** sort un **patch** pour **Tales of Eternia** sur **PlayStation Portable**, le **hack** ayant à l'origine été réalisé par **Orphis** (**Final Translation**) pour la version **PlayStation**.

qu'on voulait se les réserver. La plupart du temps, les sujets d'achoppement concernait forcément les RPGs - ceux de SquareSoft et Enix en tête - qui offraient une superbe vitrine aux groupes de traduction.

Aujourd'hui, les projets sont moins souvent annoncés et, lorsqu'ils le sont, c'est parce que les équipes en charge ont énormément avancé dessus.

RGMag : J'ai entendu une nouvelle fois que le monde de la trad' n'a pas toujours été soudé. Notamment Terminus Trad qui a cherché à faire cavalier seul. Peux-tu revenir sur cela ?

TiDragon : Je n'ai pas vraiment vu de l'intérieur les conflits opposant Terminus au reste de la scène. Je suis arrivé un peu après le gros de l'orage (mais bien avant sa fin, que l'on peut situer aux alentours de 2004). Internet a également peu de souvenirs de cette époque et seuls quelques anciens comme Skeud, Jes ou Meradrin seraient capables d'en raconter les tenants et aboutissants. En réalité, cette guerre (si on peut l'appeler ainsi) fut l'œuvre d'un homme brillant à qui on a beaucoup reproché son arrogance : Copernic. En Février 2002, tous les groupes de la scène Fr, à l'exception de Terminus Traduction (qui ne viendra que bien plus tard, en mai 2006), se réunissent sur un même site que l'on appellera « les forums communs ». La même année, en août, les comptes de Génération IX, RPG Player et la T.R.A.F. ont été effacé par leur hébergeur (romhack.net) pour suspicion de hack du serveur... 3h de préavis « quand même ». De nombreux sites d'émulation avaient alors fait part de leur indignation. Il faut bien comprendre le contexte singulier de l'époque, dans lequel, le monde francophone était en guerre (plus ou moins) froide perpétuelle depuis 2000 pour des raisons qui, aujourd'hui, feraient sourire tous ceux qui n'ont pas vécu cette période (en particulier parce qu'elle concerne vraiment un microcosme bien particulier). À titre indicatif, romhack.net était la propriété de Copernic, considéré comme le chef de file de Terminus Traduction, groupe longtemps considéré comme trop élitiste et arrogant par le reste de la scène.

A SUIVRE

スタンフェスト
stunfest
IXth battles of roazhon
turbo 2013

TESTS DU MOIS

Kojima faisant du bruit avec son MGS V, nous nous devions de revivre l'aventure de Snake sur Playstation. Ça sera l'occasion de voir si Metal Gear Solid souffre du même syndrome que la plupart des jeux 3D de la Playstation, à savoir celui de devenir infâme et laid avec le temps. On continuera ensuite avec trois épopées, celle du prince Ali, de Simon et de Link avant d'incarner le musculeux et dangereux Spartan qui devra démonter la gueule aux truands et nettoyer la ville de la racaille ! Pour finir, on ira tenter une expérience chelou en fil de fer et on terminera avec un titre Jap de la Super Famicom, histoire d'en apprendre un peu plus sur les délires du soleil levant.

PAGE 32, METAL GEAR SOLID [PS1]
PAGE 36, STORY OF THOR [MD]
PAGE 40, SUPER CASTLEVANIA [SNES]
PAGE 44, ZELDA II [NES]
PAGE 48, DEMOLITION MAN [SNES]
PAGE 50, VIB RIBBON [PS1]
PAGE 52, DERE TONOSAMA APPARE [CHIBAN [SNES]

LA REDACTION

MR H SEUL MAÎTRE À BORD APRÈS LE GRAND ARCHITECTE, DERNIER FAN VIVANT DE LA SAGA MORTAL KOMBAT DE CE CÔTÉ DU RIO GRANDE.
IL VIT DANS UN LIEU INCONNU DE TOUS OÙ S'OUVRE UNE FAILLE SPATIO-TEMPORELLE VERS LES ANNÉES 90.
JEU DU MOMENT : SUPER DEEPTHROAT

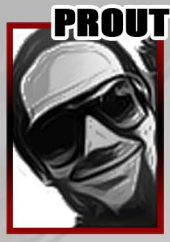
ENKIDOU TRAUMATISÉ PAR LE PUNK DE CHEZ SEGA, IL A GRANDI AVEC LA PELUCHE DE SONIC DANS SON LIT ET LA LÉGENDE RACONTE QUE CE SERAIT CETTE MÊME PELUCHE QUI LUI AURAIT SUGGÉRÉ DE TENTER SA CHANCE DANS LE JOURNALISME.
JEU DU MOMENT : ZELDA SPIRIT TRACKS

PERFECT NEO MOINE COPISTE ARMÉ D'UNE FAULX GIGANTESQUE, QUI SURVEILLE LES ERREURS QUE NOUS POURRIONS COMMETTRE DANS NOS COMMENTAIRES. LE MAÎTRE CAPELLO DU PADDLE ÉLEVÉ PAR NINTENDO ET SON PLOMBIER.
JEU DU MOMENT : STEEL BATTALION

GIO LE MEC PRÉSENT SANS L'ÊTRE VRAIMENT, TOUJOURS EN RETARD DANS SES ÉCRITS MAIS DISPOSANT TOUJOURS D'UNE TRÈS BONNE EXCUSE : LA PROCRASTINATION. IL EST UN PEU LE COMBO DE LA CORRECTION AVEC NEO AVANT LA RELECTURE FINALE DE SHION.
JEU DU MOMENT : BMX XXX

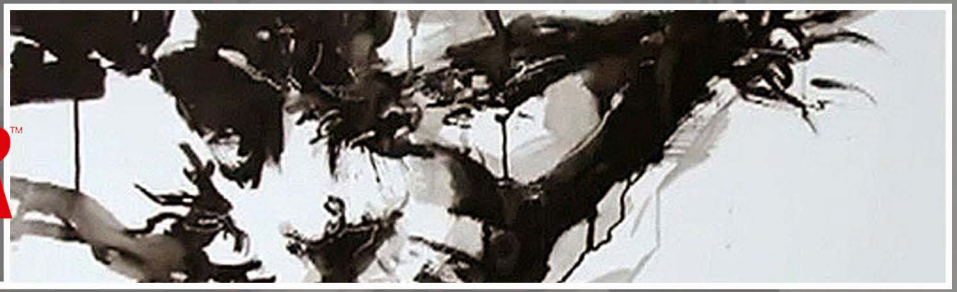
OSVALD VIT DANS UNE CAVE OÙ SEULE LA LUMIÈRE BLAFARDE DU TÉLÉVISEUR ÉCLAIRE FROIDEMENT LES MURS RECOUVERTS DE CARTOUCHES D'UN AUTRE TEMPS. VOUE UN CULTE DÉMESURÉ À SIMON BELMONT ET RÊVE DE POSSÉDER LE FOUET SACRÉ POUR ALLER CLAQUER LE POSTÉRIEUR DE SA VAMPIRIQUE VOISINE.
JEU DU MOMENT : WIIMUSIC

ELPIANISTERO NEWSER CHEZ NOS POTES DE RETROTAKU, ELPIANISTERO NOUS A REJOINTS PAR CE QU'IL NE SAVAIT PAS QUOI FAIRE LORS D'UN DIMANCHE PLUVIEUX. RÉSULTAT, IL FAIT DE LA NEWS CHEZ NOUS ET TRAITE D'OBSCURES HOMEBREWS.
JEU DU MOMENT : KOF XIII



PROUT DOTÉ DU SURNOM LE PLUS MERDIQUE QUI SOIT ! PROUT EST UN PEU LE MALCHANCEUX DE LA BANDE EN CE QUI CONCERNE LE CURRENT-GEN, C'EST SÛREMENT POUR ÇA QU'IL EST AU RETROGEEKMAG, POUR OUBLIER !
JEU DU MOMENT : ETHNIC CLEANSING

SHION NOTRE CORRESPONDANT FULL TIME AU JAPON, C'EST LUI QUI VA S'OCCUPER DES JEUX QUE L'ON NE COMPREND PAS. IL EST AUSSI L'ULTIME RELECTEUR DU MAG', C'EST DONC LUI QU'IL FAUDRA DÉFONCER SI VOUS TROUVEZ ENCORE DES FAUTES.
JEU DU MOMENT : DARIUS II



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

PAGE 32

TEST

Support : Playstation
Développeur : Konami
Éditeur : Konami
Joueurs : Solid Snake

Genre : Trahisons et conflits politiques
Sortie : 1999
Dificulté : déloyale
Support : CD
Version : PAL Langue : FR

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID™

Février 99, période où l'un des héros les plus tourmentés par les conflits du monde émerge sur Playstation, prouvant ainsi, par la même occasion que le passage de la 2D à la 3D peut-être aussi réussi. En effet, bon nombre de licences se sont cassé les dents à cet exercice périlleux mais pas cette dernière. Pas Metal Gear Solid, qui, dirigé par la main du maître Kojima, offrira un très grand jeu pour ce début d'année. Après deux épisodes qui apparurent sur MSX insérant les bases et l'univers de la saga, ce sera Metal Gear Solid qui créera l'engouement de millions de joueurs que connait actuellement l'œuvre de Kojima. Ce jeu n'est pas exempt de défauts mais le travail effectué sur ce dernier, ainsi que les nombreuses références et easter eggs en ont fait un jeu culte. Avant d'évoquer tout cela, allons jeter un œil sur le rôle que vous allez vivre.

Le pitch du jeu n'est pas sans rappeler les meilleurs films d'actions et d'espionnages sans oublier de disposer de sa propre identité. Vous êtes donc Solid Snake, votre nom de code, et ça sera par la force que vous serez sortie de votre retraite à la demande du colonel Roy Campbell. C'est ainsi qu'un commando débarque chez vous, défonce la porte à coup de rangers, entame la discussion par un

Le projet "les enfants terribles" est une expérience qui visait à cloner Big Boss. L'issue de cette expérience, grâce à la procédure "Super Baby", a donné naissance à trois enfants dont deux jumeaux : Liquid et Solid. Durant la fécondation in vitro, tout fut mis en place pour que les gènes guerriers de Big Boss prédominent chez ces enfants.

Vous devrez user de discrétion pour vous faufiler à l'intérieur de cette usine désaffectée.

gnon dans la gueule suivi d'un coup de crosse d'AK dans la nuque puis ni une ni deux, vous vous retrouvez à poil et en détention (comme quoi, c'est sympa de bosser pour les services secrets américains). Suite à cela, vous allez être mis en relation avec votre bon vieux pote Campbell qui vous briefe sur votre mission. D'un côté, les méchants d'Outer Heaven, avec l'unité Fox Hound, qui se sont cloitrés dans une usine d'ogives nucléaires désaffectée en ayant les otages suivants : Donald Anderson, le chef du DARPA et Kenneth Baker, le président d'Arms Tech. Fox Hound réclame la dépouille du défunt Big Boss, héros légendaire de guerre, dans les 24h sous peine de déclencher une menace nucléaire. De l'autre côté ? Vous, vos compétences ainsi qu'une bande de clampins à l'abris et bien au chaud vous fournissant de précieux conseils quand ils ne vous balanceront pas dans la gueule du loup. Le briefing effectué, vous apprenez que vous devrez d'une part, infiltrer le complexe pour sauver les otages et déterminer si oui ou non, la menace des terroristes est réelle. Si c'est le cas, vous devrez également faire en sorte de la stopper. Une fois la rencontre avec votre équipe terminée par codec, ça sera donc avec votre bite et votre corps blindé de nanomachine que vous allez affronter des soldats génomes. Dès que Metal Gear Solid commence, vous allez être tenu en haleine tout le long de votre périple. La narration lors de la séquence d'introduction fait, entre autre, que cette dernière est des plus saisissantes. Sans parler des angles de caméra lors de celle-ci ou de son ambiance sonore qui offre à cette scène un dynamisme et un aspect cinématographique prenant.

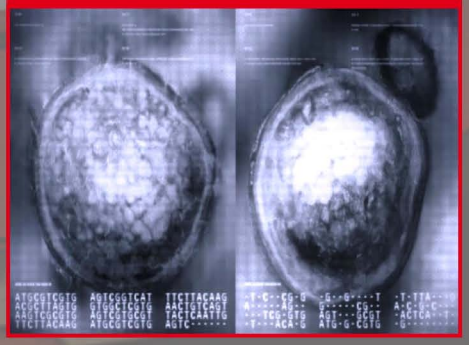
L'ambiance est posée, cela va être à vous de jouer à présent et bien que vous serez seul sur place, vous pourrez compter sur votre équipe de soutien. L'un des membres les plus importants est sûrement Mei Ling. Cette dernière est une analyste joviale à la charge des enregistrements de données de missions et accessoirement celle qui a créé votre radar Soliton, le système Soliton permet de détecter des réactions biologiques et donc, de connaitre entre autre, la position de vos ennemis. Naomi Hunter fera également partie de cette équipe d'appui. Elle aura en charge votre état de santé ainsi que le bon fonctionnement des différentes nanomachines et autres nootropiques.

Resterons encore deux experts pour vous guider, Nastasha Romanenko et Kazuhira Miller. La première est une spécialiste en armements et en nucléaire tandis que le second, vous indiquera comment survivre en milieu hos-

Des angles de caméra très cinématographiques.

NANOMACHINES

Elles sont injectées dans le corps d'un soldat pour lui fournir différents besoins en nutriments, adrénalines etc. Elles peuvent aussi influer sur les fibres musculaires de son porteur néanmoins, il existe des effets secondaires assez graves. Néanmoins d'un vieillissement accéléré du corps de l'hôte.



tile. Tout ce beau monde est supervisé par le colonel Roy Campbell qui aura en charge que cette mission se termine par un succès de Solid Snake. C'est donc muni d'un équipement dernier cri que vous arrivez aux docks qui vous conduirons, par la suite, à l'héliport de cette base désaffectée. C'est ainsi que l'on se rend compte que MGS n'est pas un bête jeu d'action. On débute sans armes, et il faut se frayer un chemin sans se faire remarquer par nos adversaires qui eux, au passage, sont sacrément bien équipés. S'ils détectent la moindre intrusion liée à vos bruits de pas, aux traces humides que vous pourrez laisser sur le sol, aux empreintes de vos déplacements dans la neige ou tout autre phénomène indiquant votre présence, ces derniers n'hésiteront pas à abandonner leurs postes pour commencer leur investigation. Ce sera donc de cette manière qu'il faudra prendre en compte les différentes menaces et d'éviter de croiser le regard des soldats ou le champ de vision des différentes caméras de surveillance. Snake dispose cependant d'une palette d'action assez importante pour pouvoir s'infiltrer. Il pourra ramper afin de passer en dessous de tuyaux de filtration d'air, de véhicules ou s'introduire dans des conduits de ventilation. De plus, la caméra se placera directement à la première personne afin de mieux gérer la situation lorsque vous serez caché de la sorte. Il sera à même aussi de se plaquer contre les murs, de les longer sans un bruit et de frapper contre ses derniers afin d'attirer un garde pour mieux le prendre à revers. Si malgré cela, vous devez vous retrouver face à face avec un soldat, Snake n'en oublie pas pour autant ses classes dans l'armée. Il pourra enchainer coups de poing rapides et finir avec un coup de pied brutal et tenter des projections afin de neutraliser toute menace. De plus, il sera également capable d'attraper un adversaire afin de l'étouffer pour l'assoupir ou plus radicalement, lui briser les cervicales. Vous l'aurez donc compris, ça n'est pas pour rien que l'on a refilé cette mission à Solid Snake.

Le passage où vous affronterez ce ninja cyborg sera des plus éprouvants mais répondra à de nombreuses zones d'ombres.

Des mots lourds de sens pour un protagoniste au passé des plus tragiques.

Comme toute bonne mission d'infiltration, Snake devra trouver son armement sur place. C'est très vite que vous obtiendrez votre MK 23 SOCOM. Vous vous rendrez compte également que son utilisation est des plus limitées pour l'instant. En effet tant qu'il ne sera pas équipé d'un silencieux, vous serez systématiquement localisé par les ennemis lors de son utilisation. Afin de progresser, Snake sera amené à

prendre possession de grenades ou C4. Lorsque votre MK23 ne sera pas suffisant, il sera temps d'utiliser FAMAS, PSG1 ou encore un lance missile STINGER pour venir à bout de certains Boss ou avancer. Il faut noter le soin tout particulier qui a été apporté aux musiques, d'ailleurs ces dernières, varient en fonction de l'état d'alerte des gardes.
Harry Gregson-Williams, compositeur de talent travaillant pour le studio d'Hans Zimmer, a collaboré avec Kojima pour produire une OST incroyable afin de rendre cette mission des plus épiques et en prenant soin de garder le joueur en état de vigilance. Magistrale !

Votre combat face à Mantis vous réservera de nombreuses surprises.

Il faudra aller au bout de la mission pour comprendre les motivations de ce ninja.

UNITE SECRETE FOX HOUND

Spécialistes des missions d'infiltration clandestines, cette unité a pour habitude d'être appelée lorsque trop de paramètres géopolitiques rentrent en compte et qu'il faille agir de manières conventionnelles et aux yeux de tous.

TECHNIQUE

Techniquement au top pour l'époque, c'est avec une agréable surprise que nous retrouvons une 3D ayant très bien vieilli. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement et le soin apporté à la mise en scène garde nos yeux rivés à l'écran.

AMBIANCE

Incroyable au vu de la profondeur du scénario et de la richesse des différents protagonistes. Les compositions, quant à elles, renforcent grandement l'esprit du titre dans lequel on se laisse aisément happer. Les différents clins d'œil font plaisir et nous montre à quel point Kojima à fignolé son œuvre.

JOUABILITE

Il faudra peut-être un temps d'adaptation pour apprendre à jouer à ce style de jeu pour les novices. Néanmoins la jouabilité est un modèle du genre et l'utilisation de chaques des touches est bien pensée. Snake répond très bien aux commandes et ce, même lors de phases périlleuses.

NOTE : 6/7

J'AIME
- L'UNIVERS MGS
- LA BO
- UN SCÉNARIO RICHE

J'AIME PAS
- UNE VF CULTE MAIS HONTEUSE FACE À LA QUALITÉ DE LA VERSION JAP' OU ANGLAISE

Mr H

Metal Gear Solid est tellement abondant dans son contenu qu'il est impossible de ne pas s'émerveiller à chaque fois lorsque l'on rejoue à ce titre. Une histoire riche en rebondissement, des protagonistes hauts en couleurs et un gameplay solide. MGS est tout simplement un monument d'un genre qu'il a su s'approprier pour en faire l'incroyable saga que nous connaissons.

TEST

Support : Megadrive
Développeur : Ancient
Éditeur : Sega
Joueurs : 1

Genre : Action/ Baston/Aventure
Sortie : 1991
Dificulté : Normale
Support : Cartouche
Version : PAL Langue : FR

The Story of Thor

Fleuron d'une époque maintenant assez lointaine, le style action-aventure a connu de belles premières heures sur les consoles 16 bits. La Megadrive cependant, n'a connu que peu de titres de ce style. C'était sans compter sur Ancient, qui à tout de même eu la volonté de nous pondre Story of Thor, un jeu aussi beau que surprenant.

Nommé La légende de Thor dans nos contrées, ce titre nous propose d'incarner le jeune Ali, prince d'un petit Royaume et archéologue à ses heures perdues. C'est lors d'une de ses pérégrinations que notre jeune héros découvre un curieux bracelet en or. Cet étrange objet va alors lui révéler son secret et lui expliquer qu'il à été choisi pour vaincre un maléfique sorcier détenteur du bracelet en argent. C'est ainsi que commence notre aventure qui va emmener notre jeune prince aux quatre coins de son royaume. Une fois en possession de ce mystérieux bracelet, Ali va vite se retrouver confronté aux sbires du sorcier possédant le bracelet en argent. Afin de pouvoir donner quelques mandales et échapper à ces méchants, notre personnage possède une palette de mouvements qui n'a rien à envier au héros de Disney du même nom (mais si vous savez le prince Ali...). Il peut courir, sauter et donner tous un tas de coups de pieds. Il sait également manier différentes armes, et se bat comme un lion face à une horde d'adversaires. La jouabilité sera donc un des points forts

Au sanctuaire de l'eau vous affronterez votre 1er Boss. Faites lui comprendre qui est le patron ici!!!

du jeu. En effet, notre héros se dirige avec aisance et la présence de mouvements variés apportera beaucoup au plaisir de jeu, une réussite donc. Seul défaut, la vue du dessus rend certains passages difficiles car il vous faudra parfois sauter sur des plates-formes mouvantes et vous tomberez de nombreuses fois. Mais passé ce détail on prend un réel plaisir à jouer. L'autre élément clé du jeu proviendra du contrôle des esprits. En effet, le bracelet en or, objet principal de l'intrigue, va vous permettre d'asservir et d'utiliser quatre entités, toutes liées à un élément naturel.

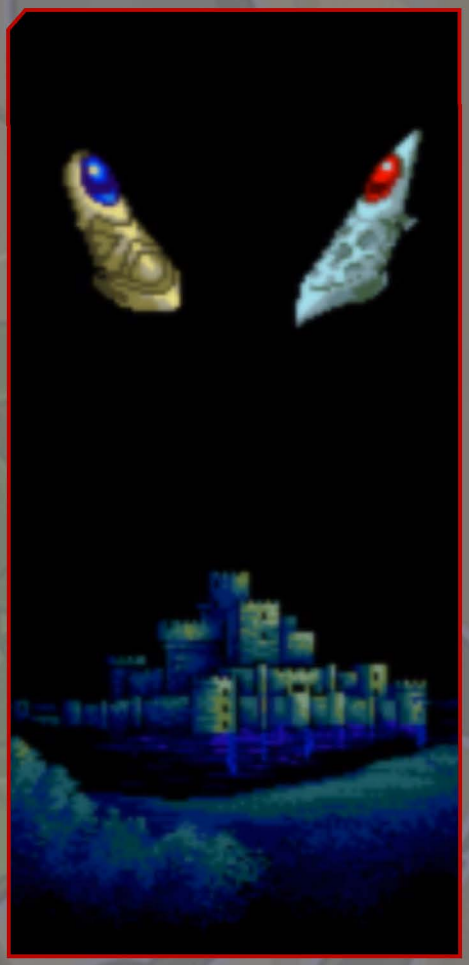
Au fil de vos aventures, vous rencontrerez ainsi Dytto, l'élémentaire de l'eau, Efreet, l'élémentaire du feu mais aussi Shade de l'ombre ou encore Bow de la nature. Ces esprits vous apporteront des pouvoirs magiques qui vous aideront à vaincre les mécréants. Pour les appeler, vous utiliserez donc votre bracelet en lançant une boule d 'énergie sur l'élément correspondant : une cascade ou de l'eau appellera Dytto, une torche ou un feu appellera Efreet etc...

Simple et efficace, c'est cet aspect qui fera l'originalité du jeu à l'époque et qui participera à son succès. L'autre point positif de ce soft provient de ses graphismes. Le titre de chez Ancient est en effet de toute beauté. Les mouvements sont fluides, le jeu est fin et coloré et les scènes animées sont également très travaillées. Story of Thor est donc un réel régal pour les yeux à tel point que l'on se retrouve constamment à s'émerveiller devant les décors. Mais malheureusement, tout n'est pas beau et coloré dans le monde de Thor, car certains défauts vont venir ternir le tableau. Tout d'abord force est de constater que le scénario n'a pas été la priorité des gars de chez Ancient. En effet, ce dernier se résume à une bête histoire de combat entre deux entités et au-delà de ça, rien de plus. Les personnages sont creux, le méchant est simplement méchant et manque cruellement de charisme.

Bourre-pif enflammé de la part d'Efreet. Notez que ce dernier ne pourra être invoqué qu'avec l'aide d'une source de feu.

Le bracelet de Reharl

Notre jeune prince a découvert le bracelet en or, objet principal de l'intrigue lors d'une de ses pérégrinations archéologiques. Ce dernier vva lui offrir des pouvoirs qu'il est loin de soupçonner et lui permettre d'appeler les esprits élémentaires.



Quant aux PNJ, ils sont quasiment inexistants et n'apportent peu d'intérêt au titre. Bref, le scénario n'aura quasiment pas d'impact sur le jeu, dommage, cela aurait apporté un plus. L'autre point négatif provient de la durée de vie du soft. En effet, il ne vous faudra guère plus de 6 heures pour finir l'aventure principale, autant dire que c'est assez court. Heureusement, certaines quêtes annexes viendront renforcer le contenu et un apporteront un défi supplémentaire.

Les musiques, quant à elles, sont de bonne qualité mais sans être exceptionnelles. Dommage, cela aurait ajouté à l'ambiance.

La jolie Dytto sera le permier esprit que vous allez découvrir.

Lors de votre second donjon vous obtiendrez le puissant Efreet.

Passage obligé du jeu d'aventure, Ali traversera aussi des forêts truffées d'embuches et de pièges.

TECHNIQUE

Au top, la puissance de le Megadrive est très bien exploitée. Le jeu est fluide et sans ralentissements. Les couleurs sont chatoyantes. Le jeune ali et ses esprits sont dotés d'une palette de mouvements qui leur sont propres qui disposent d'animations plaisantes.

AMBIANCE

Assez moyenne, la faute à un manque de charisme des personnages et des musiques parfois trop discrètes. Néanmoins, on reste parfois muet devant la beauté de certains environnements. En effet, notre œil est facilement happé par ces derniers.

JOUABILITE

Elle est l'un des points forts de ce jeu : simple et bien pensée. Les mouvements les mouvements sont variés et les contrôles répondent très bien. Un bel exemple de gameplay comme on aimerait en voir plus souvent.

NOTE : 4/7

J'AIME
- LE CÔTÉ BEAT THEM ALL
- LES QUÊTES ANNEXES
- LES ESPRITS

J'AIME PAS
- LA DURÉE DE VIE COURTE
- LE SCÉNARIO BATEAU
- LE MANQUE DE CHARISME

Enkidou

Sans être un jeu culte, Story of Thor reste une des valeurs sûres de la Megadrive. Beau, fun à jouer, le titre de chez Ancient pêchera cependant par un manque de charisme et d'ambiance. Dommage que le scénario et les personnages soient si creux, le jeu aurait gagné en profondeur. Au final on se retrouve donc avec un jeu plaisant à jouer qui loupe de peu sa place au panthéon de l'action-aventure.

RetrOtaku

Le JT du Retrogaming

Votre émission de TV tous les premiers lundi de chaque mois !

Diffusion à 20h15 le premier lundi sur la chaine sarthoise LMtv et sur Youtube

Plus de 10 min de contenu autour du retrogaming : news, test, dossier et retrodico

RETROTAKU
Association de Retro Gaming

tv LM SARTHE

Produit par Retrotaku avec le soutien technique de LMtv

YouTube™ **Retrouvez nos deux premiers JT sur www.youtube.com/user/AssoRetrotaku**

facebook.com/assoretrotaku **www.retrotaku.com**

TEST

Support : Super Nintendo
Développeur : Konami
Éditeur : Nintendo
Joueurs : 1 chasseur

Genre : Promenade au clair de lune
Sortie : 1991
Dificulté : Ascérée
Support : Cartouche
Version : PAL Langue : FR

Simon Belmont est le héros de cette aventure. Comme tous les héros il est guidé par son destin et non par sa volonté. Le garçon aurait certainement préféré aller courir la gueuse à l'auberge du village plutôt que d'être envoyé dans un château lugubre mais ce n'était pas son jour de chance. Pas de bol ! Premier à être mis en scène, il n'est pas le premier de la lignée (ni le dernier !). Konami mettra en scène l'origine de la malédiction de cette famille en 2002 sur PS2. C'est Simon le plus célèbre (présent sur au moins 5 épisodes si on oublie les remakes) au point que le chapitre 2 porte son nom rien que ça (Simon's Quest sur NES) et son côté « Musclor des cimetières » fait sensation depuis belle lurette. Parmi les plus connus on peut citer Léon le premier à posséder le fouet ou Richter.

Commencée en 1986 sur la console NES, la saga Castlevania vous plonge dans les couloirs du temps où magies et monstres fantastiques font bon ménage. Tous les cent ans, le château du Comte Dracula apparaît et la famille Belmont détentrice du fouet magique « tueur de vampire » se doit d'envoyer son garçon le plus apte à combattre. Super Castlevania IV est le remake aremake du premier Castlevania sur NES.

Il met en scène Simon Belmont déjà présent dans les 2 premiers épisodes. Avec ce jeu, Konami met en scène un univers gothique et macabre très européen dans l'esprit. Inspiré des mythologies classiques et fantastiques typiques des auteurs de la fin du XIXe siècle (un peu de culture ça fait pas de mal !) tels que Mary Shelley et Bram Stocker. Au cours de son périple, Simon aura donc la joie de croiser des squelettes, un loup-garou, une momie, la Méduse, le Golem, le monstre du docteur Frankenstein et même la Mort en personne. Le jeu est paru au Japon à peine 1 an après la sortie de la Super Famicom (la Super

Nintendo au Japon) et déjà les développeurs voulaient savoir ce que la console avait dans le bide : même si les tentatives sont éparpillées dans le parcours de temps à autre, vous basculez dans une pièce où les rotations vont assaillent les yeux de belle manière et je citerai en particulier le niveau 4 réellement soigné sur ce point (rotation de la salle entière, si si !).

Niveau technique les améliorations étaient pertinentes à l'époque : des couleurs sombres mais bien choisies pour ne pas se perdre entre le décor et les éléments du jeu (level design). L'ami Belmont reste raide dans ses déplacements, c'est une marque de fabrique des Castlevania durant les 10 premières années de la licence. Ça surprend au début mais on s'y fait. Il dispose toujours d'une deuxième arme d'appoint pour les frappes à distance (dague, hache, fiole, herbe ou montre) mais je vous avouerai que je ne m'en sers pas plus que ça. En revanche Simon a progressé dans le maniement de son fouet, il peut dorénavant le faire tourner et s'accrocher avec quand le terrain lui permet. Ça n'a l'air de rien mais le gameplay se voit enrichi de quelques séances de voltige pas évidentes au départ mais qui se révèlent très sympathiques. L'époque des 16 bits tendait à la poussée technique avec toujours plus de détails, de mouvements, de son. Les développeurs rivalisaient d'astuces pour inventer de nouvelles choses avec des bouts de ficelle. Certains diront que c'est toujours le cas, ça se discute... Le jeu fut réellement impressionnant à son arrivée. Nos magazines chéris en faisaient leurs gorges chaudes. Partout le jeu atteignit des scores au dessus des 90% et resta la référence du plateforme/action pendant de longs mois, la cartouche prit la poussière dans le slot de ma SNIN. C'est aussi la belle conclusion d'un style car après cet épisode Castlevania bascula lentement (et magistralement) vers une forme plus orientée vers l'aventure et le RPG. Mais ça c'est une autre histoire.

Le plaisir de dézinguer du sac d'os, il n'y a que Castlevania qui vous le procure pour un prix défiant toute concurrence. Le squelette est un grand classique du bestiaire gothique. Vous avez le boomerang (la croix oui) en arme secondaire et quasiment tout votre vie, ça se présente pas mal !

Des rouages et des mecs en armure : vous êtes bien dans la montée de la Tour de l'Horloge, passage classique de la série ; ça tourne, ça frappe fort, les erreurs sont souvent fatales. La tension du joueur est a son maximum ici...

Les pièges de ce château mettront vos réflexes et les capacités de Simon à rude épreuve.

Un passage culte et toujours éprouvant : le calçif qui remonte à la gorge vous affrontez la Mort que Dracula a vaincu ! Vous n'êtes pas loin de la fin mais ce combat risque d'être aussi difficile, peut-être même plus que contre le Comte.

Apparition du château au petit matin, une belle journée pour mourir, ce soir t'es pas couché bonhomme : on met sa culotte et un T-shirt propre, un bandana sur le front et ses plus belles bottes...Ça va chier ! Et oublie pas ton fouet gros malin ! Vlad Tepes dit « Dracul l'Empaleur » sorti tout droit de la littérature anglaise de la fin du XIXe siècle (Bram Stocker en 1897) ; vampire devant l'éternel. Sans pitié le Comte est là pour une seule et unique chose : gâcher les week-ends ensoleillés de la jeunesse dorée de la riviera roumaine. N'attendez de lui aucune pitié. Il mettra sur votre route tout le bestiaire fantastique possible pour que vous vous preniez les pieds dans le tapis avant d'arriver jusqu'à lui. Apparaissant souvent sous diverses formes, il reste assez classique dans cet épisode.

TECHNIQUE

Les graphismes sont fins, les personnages très reconnaissables. Toujours un excellent level design : vous savez ce qui se casse pour avoir des bonus. Certains sont cachés mais restent prévisibles donc pas insurmontables. Les effets sont là à petite dose, aux bons moments, au service du jeu sans en faire trop.

AMBIANCE

Les développeurs ont choisi des couleurs en adéquation avec le thème gothique : bleu, vert, noir, gris. Très bonne idée de réunir les différentes mythologies européennes. Les synthés vous lancent des accords de clavecin et des nappes de claviers que ne renieraient pas les groupes de black metal.

JOUABILITE

Souvent décriée on est d'accord. Simon est lourd, il traîne des pieds, vous ne pouvez pas sauter dans les escaliers... Mais au bout d'une 20aine d'heures vous vous y faîtes...Et le maniement du fouet est une grosse innovation parfaitement maîtrisée. Les sauts sur les plates-formes se font au pixel près.

NOTE : 6/7

J'AIME
- LA BANDE-SON EXEPTIONNELLE
- 14 LONGS NIVEAUX
- UN BESTIAIRE LÉGENDAIRE

J'AIME PAS
- QUELQUES DIFFICULTÉS DANS LA JOUABILITÉ À CERTAINS MOMENTS CRITIQUES

Osvald

Un épisode classique de la saga et un de ceux qui a fait la légende. Une jouabilité telle que nombre de joueurs ont perdu leur sang-froid (quelques pads ont traversé la pièce chez moi...). Passé le temps d'adaptation vous allez vous régaler dans cette ambiance sombre et magique. Une difficulté dantesque, des niveaux variés, une bande-son superbe, un des meilleurs jeux du début de la Super Nintendo. Du grand Konami qui mériterait un remake! Et je dis pas ça parce que je suis grand fan.

RPGAMERS
...LA PASSION DU RPG
HTTP://WWW.RPGAMERS.FR
...DEPUIS 1996

TEST

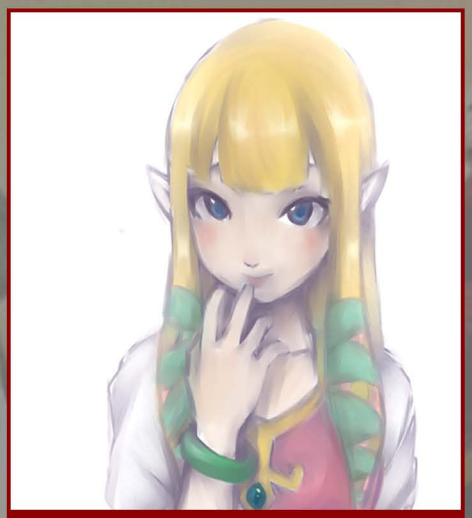
Support : Nes
Développeur : Nintendo
Éditeur : Nintendo
Joueurs : Link

Genre : Ballade dans le monde d'Hyrule
Sortie : 1988
Dificulté : Moyenne
Support : Cartouche
Version : PAL Langue : ENG

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

The Adventure of LINK
ZELDA II

The Legend Of Zelda II Adventure of Link paraît une toute petite année après la sortie du premier opus. Bien entendu, il était attendu au tournant.
On savait que l'on aurait droit à de grands chamboulements et il y avait de quoi être sceptique. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'a pas fait l'unanimité et aujourd'hui encore, il est source de conflits ! Mais commençons par le commencement : le scénario. Encore une fois, Hyrule est dans la tourmente. Le roi est mort, la Triforce est dispersée, Zelda est dans le coma (enfin, « dans un sommeil profond dont elle ne se réveille pas », ça fait plus glamour) et il va falloir compter sur un gamin de même pas 20 piges, vous, pour que tout rentre l'ordre. Scénario relativement classique vous en conviendrez, ce n'est donc pas ici que l'on va trouver de la nouveauté. Pourtant, elle va sauter aux yeux dès les premières minutes de jeu. Et pour cause, si dans le premier opus, on avait une vue du dessus où l'on passait d'un tableau à l'autre, dans cette suite, on a affaire à une vue en 2D façon Super Mario, mais seulement dans certaines parties du jeu, à savoir les combats, l'exploration de donjons, de villages et de certains points de passages. Pour le reste, on a droit à une vue du dessus lorsqu'on est sur la carte d'Hyrule, un peu comme dans le premier opus mais, il faut bien le reconnaître, en plus moche et sans passer de tableau en tableau.



Belle blondinette aux yeux bleus, Zelda, ayant la fâcheuse tendance à s'attirer des ennuis et dont le nom est souvent donné à tort au héros, Link. À ne pas confondre avec Peach dont les signes distinctifs sont sensiblement les mêmes !

Malgré son jeune âge, Link est un viscelard!!! Il attaque directement au plexus lors de ce combat.

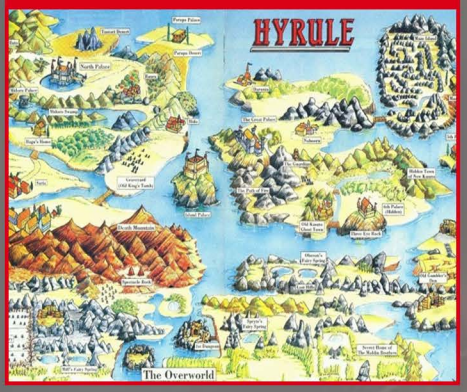
Premier point de division au sein de la communauté de fans. Mais on ne peut que saluer cet effort de renouveau qui apporte un certain dynamisme. Lorsqu'on explore Hyrule, en vue du dessus donc, et que l'on s'aventure dans ses plaines, ses marais, ses forêts etc, des monstres apparaissent aléatoirement quand on reste trop longtemps en-dehors des sentiers et si l'on entre en contact avec eux, on passe en vue de coté le temps du combat, cassant le rythme auquel on avait été habitué un an plus tôt. Ce système n'est pas sans rappeler certains RPG bien connus ! Idem quand on entre dans une zone à explorer. Lors de ces phases, on déplace donc Link de gauche à droite à l'aide de la croix multidirectionnelle, il peut également faire de grands sauts et bien évidemment attaquer, grâce aux deux boutons d'actions. La progression dans ces niveaux n'est quant à elle pas linéaire, il peut arriver que l'on ait à monter ou descendre des étages, en particulier dans les donjons, créant ainsi une dimension labyrinthique.. Metroid n'est pas loin !

Bien évidemment, chaque donjon est ponctué par une rencontre avec un boss, dont notamment Dark Link, qui deviendra un « personnage » récurrent de la série, que seuls les plus persévérants rencontreront. Mais qui souhaite arriver au bout du jeu n'y arrivera pas sans la maîtrise de certaines techniques de magie ou de combat, lesquelles sont enseignées par des PNJ dans les différents villages du jeu. De plus, chaque monstre vaincu fait gagner des points d'expérience, permettant ainsi de faire progresser les capacités de notre héros, à savoir ses points de vie, ses points de magie ou encore les dommages que font ses attaques. Et tout comme dans un RPG, il est possible de fuir ces combats en atteignant la limite de l'écran. Si la dimension RPG s'en trouve grandie, cela n'est pas sans dommags collatéral. Il arrive parfois au cours du jeu que l'on se retrouve obligé de farmer (comprendre : déambuler dans Hyrule à la recherche de monstres dans le seul but de gagner de l'expérience) avant de s'attaquer à un donjon. Un écueil difficile à contourner pour les développeurs quand on adopte un système basé sur les points d'expérience, mais qu'il est aussi difficile d'ignorer pour le joueur tant il est frustrant de voir sa progression stoppée. Heureusement, le jeu est globalement assez équilibré pour que ça n'arrive pas trop souvent et contrairement à beaucoup de RPG, les combats ne sont pas au tour par tour mais bien en temps réel, ce qui rend la tâche bien moins fastidieuse. L'exploration des

Niveau bestiaire, tout est nouveau ou presque. Chaque donjon en a un qui lui est propre, ce qui renforce l'identité des contrées et permet une meilleure immersion. Un plus indéniable pour un jeu de la fin des années 80.

HYRULE

Voici un morceau de la fameuse carte sur laquelle on se promène et où l'on fait des rencontres aléatoires. Vous le voyez, ce n'est pas vraiment beau, mais au moins elle est assez clair, on distingue bien les différents terrains ainsi que le chemin dégagé. On notera également une certaine ressemblance avec Minecraft qui a certainement repompé le concept !



différents villages est également importante pour savoir où se rendre. Ainsi, la part belle est faite aux dialogues, tout en anglais mais traduits en français dans un petit dépliant fourni avec le jeu, et il est bien difficile de trouver son chemin sans faire la causette aux différents habitants du pays. Là encore, libre à chacun d'apprécier ou non ce tournant. Au niveau de l'ambiance, on est en terrain connu puisque ce qui avait fait le charme du premier épisode est présent ici. Les musiques sont entraînantes, les bruitages convaincants (tout du moins autant que le support le permet) et si visuellement, il n'y a rien de vraiment bluffant, on appréciera tout de même d'avoir à explorer un monde relativement vaste et et varié. Que ce soit les marais, le désert, les forêts ou les donjons, chaque lieu a son atmosphère propre et fidèlement retranscrite. De plus, le passage à la vue de profil permet une certaine variation dans les décors qui était plus difficile à rendre avec une vue du dessus. Quant au système de progression, pas de grande nouveauté à ce niveau-là, si ce n'est la nécessité de dialoguer avec les habitants. La carte n'est pas complètement accessible au début, les zones se débloquent au fur et à mesure que l'on progresse, en tuant les boss et en obtenant de nouveaux pouvoirs ou objets. On retrouve le système de sauvegarde permettant de stopper sa partie pour la reprendre quelques jours, semaines, mois ou années plus tard !

Link devra affronter de nombreux ennemis dans les différents donjons que vous explorerez.

TECHNIQUE

Rien de surprenant mais pas d'erreur non plus. On sent que la console est maîtrisée et que les développeurs ont pu mener leur projet à bien. Reste un point de tension qui ne laissera personne indifférent, la vue du dessus et la vue de coté qui divisent les joueurs.

AMBIANCE

Chevalerie, grands méchants et péons, les codes du genre sont respectés et bien retranscrits. La musique ne laisse aucun doute quant à la série à laquelle on a affaire et le dépaysement est assuré par la diversité des contrées qu'il nous est donné de visiter.

JOUABILITE

Malgré sa seule croix de direction et ses quatre boutons, la manette de la nes permet d'effectuer toutes les actions nécessaires de façon plutôt intuitive. Aujourd'hui, ça peut sembler rudimentaire et pourtant, il n'en faut pas plus.

NOTE : 5/7

J'AIME
- LA PRISE DE RISQUE
- L'ASPECT RPG
- L'AMBIANCE

J'AIME PAS
- DEVOIR FARMER
- CHANGER DE VUE TROP SOUVENT

Perfect Neo

Ce second opus des aventures de Link est un épisode clairement à part de par l'importance prise par le coté RPG, l'apparition des combats aléatoires, la gestion des capacités du héros mais aussi de par le changement de point de vue adopté, bien que l'on retrouve certains éléments clés. On aimera ou non mais l'expérience proposée vaut clairement le détour.

GAGNE TON EXEMPLAIRE DU RETROGEEK MAG

ENVOIE UNE COUV' DE TON MAG' FAVORI POUR CELA. IL EST TEMPS DE GRIBOUILLER TA PROPRE COVER POUR GAGNER ! UN SEUL GAGNANT, BE FUN !

Envoyer vos créa' à l'une des adresses suivantes :
rgmag.fr rubrique contact, sur retrogeektv@yahoo.fr ou
http://www.facebook.com/RetroGeekMag

TEST

Support : SNES
Développeur : Acclaim
Éditeur : Nintendo
Joueurs : Sly

Genre : Murder Death Kill
Sortie : 1995
Dificulté : Coriace
Support : Cartouche
Version : PAL
Langue : FR

DEMOLITION MAN

Ressortons du congélo un jeu du XXe siècle, cette époque où on n'avait pas peur du pixel, où vos pads collaient et étaient gras à cause des chips dévorées devant la TV. Une époque où les adaptations de films étaient tout aussi légion qu'aujourd'hui (ça reste un filon à pépettes) mais où peu sortaient du lot de par leur qualité. Demolition man : souvenez –vous de ce film ! Quand Stallone revenait aux films d'action après une belle traversée du désert (Arrête ou ma mère va tirer, L'embrouille est dans le sac). Simon Phoenix, le plus grand des criminels du XXe siècle affronte John Spartan, le flic le plus coriace du XXe siècle à une époque où le XXe siècle est proscrit. Je ne vais pas m'étendre sur cette perle des nineties car H se fait un plaisir de vous en exposer la trame dans ce numéro (cherchez un peu bon sang !) mais je vais me concentrer sur le jeu sorti deux ans après. Que les choses soient claires : la licence du film n'est qu'un prétexte pour un nouveau jeu d'action. Les scènes qui font le charme du film (la prison frigo, la voiture polystyrène, les trois coquillages, la scène de sexe...) sont évitées de belle manière. Pas d'agent Huxley ni d'Edgar Friendly. Seuls les lieux de l'action suivent vaguement le scénario. Il reste les sprites de Stallone et Snipes plutôt réussis tout comme les digit' vocales de l'ami Sylvestre qui valent leur pesant de caca-

Arrivé à Hollywood avec l'érotique Etalon Italien, Stallone dit « Sly » explose avec Rocky. Il cartonne avec ses suites et Rambo. Egérie bodybuildée des années Reagan, il a quelques difficultés à s'imposer après et se perd en essayant la comédie. Il revient en 93 et casse la baraque (Cliffhanger, DM, Juge Dredd) puis s'effondre à nouveau dans des nanar'. Has-been mort-vivant il revient en 2008 finir Rocky et Rambo en beauté, nouvel état de grâce il décide de réunir les vieilles gloires du ciné' d'action et re-re cartonne avec The Expandables 1&2 et c'est pas fini. Stallone : le mythe !

Affrontement final entre Phoenix et Spartan à la prison cryogénique. "Freeze or you're dead !"

huètes. Vous jouez donc le rôle de Spartan d'abord en 1996, comme dans le film en sautant sur les toits de Los Angeles en pleine nuit et en flinguant à gogo les sbires de Phoenix. Puis vous redémarrez en 2032 à San Angeles (H vous expliquera) et recommencez la chasse dans le musée (où vous flinguez), dans les rues (où vous flinguez encore), dans une usine de voitures (devinez), dans un labo (encore du flingue) et dans les souterrains de la ville, là vous flinguerez finalement peu car vous serez constamment accroché à des filins. À votre disposition vous aurez différents bonus classiques dans un jeu d'action : revolvers, fusils, magnums, grenades en tous genres mais encore medipacks et armures en soutien. Les niveaux en vue de profil (rues, usine, souterrains) sont séparés par des niveaux en vue du dessus (musée, labo) à la manière d'un Super Probotector culte mais la maetriae de Konami en moins.

Entre chaque niveau vous avez une page vous expliquant rapidement le scénario mais cela ne suffit pas pour coller au film.

Accroché aux filins qui s'offrent à vous, vous dézinguez à tout va pour parvenir jusqu'à l'ignoble Simon Phoenix afin de lui faire la peau. Accusé à tort d'avoir fait des victimes vous serez cryogénisé pour quelques décennies.

TECHNIQUE

Technique à la mode pour nombre de jeux daubesques à l'époque (qui a dit Time Cop ?) les mouvements de John Spartan sont filmés en motion-capture : bel effort ! À par cela la console tourne pépère, pas de choses extraordinaires. Dommage pour un jeu sur la fin de carrière de la console.

AMBIANCE

Couleurs vives et plutôt saturées, le problème est qu'on ne voit pas toujours les ennemis avant qu'ils bougent, tout comme les bonus. Une musique musclée pour un jeu musculeux. Bruitages efficaces, parfois un peu étranges mais après tout nous sommes dans le futur.

JOUABILITE

Le personnage répond bizarrement. Un temps d'adaptation est nécessaire. On s'accroche facilement aux tyroliennes. L'action reste rapide, presque trop parfois. Dans les niveaux vus du dessus, c'est l'anarchie : les tirs ralentissent quand il y a trop de sprites.

NOTE : 4/7

J'AIME
- SLY
- LES DIGIT'
- SLY

J'AIME PAS
- SÉNAR' PEU SUIVI

Osvald

Un bon petit jeu d'action sans prétention, sauvé par la présence de Stallone. Toutefois, l'action bat son plein et la mise en scène est plutôt efficace. Mais ça demeure une adaptation du film pas réellement réussie, même si on y trouve un vague effort pour suivre la trame du picture movie. N'ayant fini le jeu qu'en mode Easy et il semble que la fin réelle ne se révèle qu'en mode normal. Le challenge est finalement assez costaud.

TEST

Support : Playstation
Développeur : NanaOn-Sha
Éditeur : Sony
Joueurs : 1

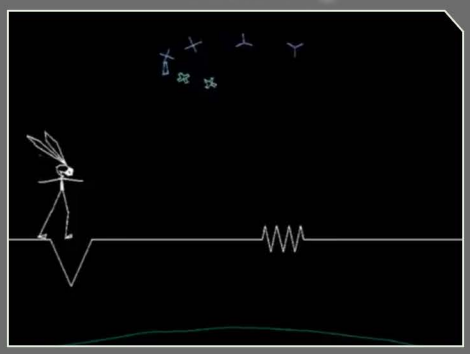
Genre : Chelou
Sortie : 2000
Dificulté : Facile
Support : CD
Version : PAL
Langue : FR

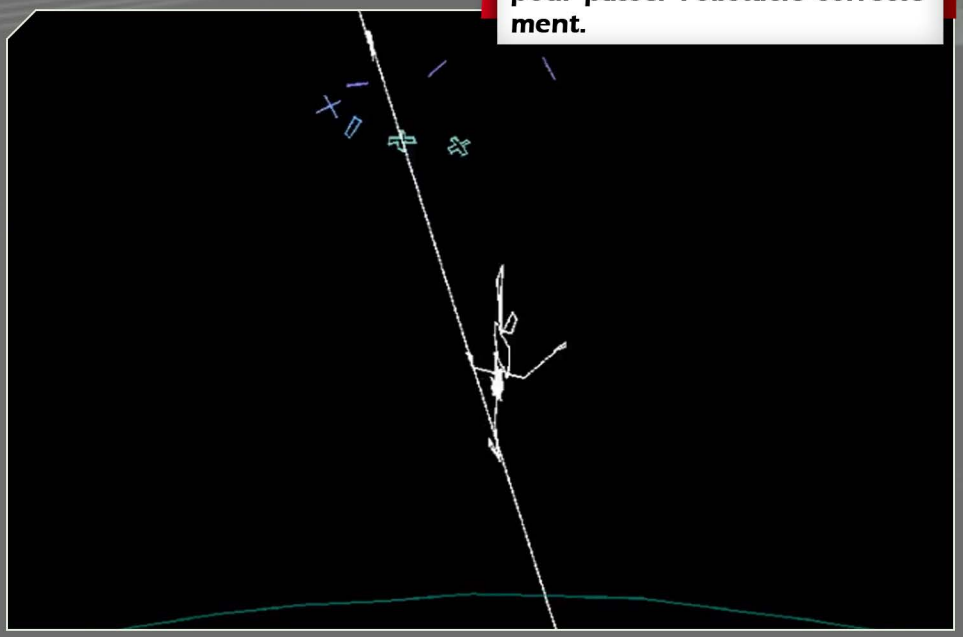
Vib-Ribbon

À l'époque, ou même de nos jours, si lors de vos pérégrinations vidéoludiques vous tombiez sur un boitier à dominance noire, avec un gribouillage représentant vaguement un lapin imaginé par un enfant en bas âge, votre surprise laisserait sans doute rapidement place à du scepticisme, voire de l'incrédulité. Grave erreur ! Vous teniez entre vos mains Vib-Ribbon, véritable ovni s'il en est. La jaquette arrière promet en effet de «transformer tous (vos) CD préférés en jeux Playstation» ! Exagéré, certes, mais pas mensonger. Graphiquement extrêmement dépouillé, Vib-Ribbon place la musique et le rythme au cœur du jeu : vous dirigez Vibri, sorte de léporidé évoluant sur une courbe musicale parsemée d'obstacles à franchir en appuyant en rythme sur une ou plusieurs touches de la manette. Quatre obstacles de base qui correspondent à quatre touches, et qui, dans les niveaux de difficulté plus élevés, se combinent entre eux pour proposer dix combinaisons différentes. Celles-ci n'étant pas incroyablement instinctives, autant dire qu'il vaut mieux zyeuter cinq minutes la notice si vous avez l'espoir de réagir correctement aux obstacles. D'autant que des effets de dédoublement, tremblement, et de changement de rythme sont là pour vous mettre de sérieux bâtons dans les roues. En enchainant les bonnes touches, le personnage évoluera en une sorte de super-Vibri avec une cape;

Après une quinzaine d'albums dans les années 80 et 90 au sein du groupe de Jpop PSY-S, dont on retiendra le travail pour l'animé City Hunter, Masaya Matsuura se reconvertit en game designer et compositeur, et devient un des pionniers du jeu musical innovant et décalé.
On lui doit, outre Vib Ribbon, le méconnu Um Jammer Lammy, ainsi que le fameux Parappa The Rapper, pour lequel il reçut un Japan Game of the Year en 1996.
Bonne reconversion,donc.

Le level design, douteux et dépouillé, demande un temps d'adaptation afin d'analyser rapidement sur quoi appuyer pour passer l'obstacle correctement.





alors qu'a l'inverse, des échecs répétés le feront régresser jusqu'à l'état larvaire. Passons rapidement sur le très chiche contenu proposé de base, constitué d'un seul mode de jeu et d'une demi-douzaine de morceaux de pop japonaise devenus assez ringards. Le seul intérêt du soft est en effet de pouvoir jouer avec TOUS vos CD personnels en tant que bande son; et donc niveaux de jeu; celui-ci s'adaptant assez correctement au rythme de vos morceaux préférés. Sympa, non? De plus, vos morceaux sont déclinables en trois niveaux de difficulté différents, qui correspondent au nombres et à la complexité des obstacles qui vous barreront la route. Dernier mode, le «Speed Game», sorte de challenge sans intérêt, vous demande d'aller le plus loin possible dans le morceau en enchaînant les obstacles. Cela ne sauvera pas vraiment le contenu très limité de ce jeu concept, et fait plutôt office de remplissage.

Sortir un jeu avec un truc pareil fallait oser. Ou être dingue.

Jouer avec ses CDs : concept inédit et qui laissait rêveur. Vous pouvez modifier vos paramètres dans ce mode, voire jouer sur tout le CD en une fois, si vous êtes motivé, ou un peu masochiste.

TECHNIQUE

C'est moche, c'est dépouillé, c'est ridicule. Rien n'empêchait de la variété dans les décors, ou plusieurs personnages. C'est un parti-pris, et l'intérêt n'est pas là, on est d'accord, mais faut pas déconner, tout n'est pas excusable sous couvert de faire un jeu décalé.

AMBIANCE

Le contenu de base, faut aimer la pop japonaise des années 90. À part ça, forcément, c'est le seul et gros point fort du titre, puisque c'est vous qui choisissez la bande son. C'est donc à la fois médiocre et parfait.

JOUABILITE

10 combinaisons de touches différentes, c'est assez pour un jeu musical. Cependant, on est très passif quand on joue, et le manque de variété des situations est frustrante, surtout pour les deux premiers modes de difficulté.

NOTE : 3/7

J'AIME
- CE N'EST PAS UN JEU
- JOUER AVEC SES CD
- LE HEROS FAIT SI PITIE QU'ON S'Y ATTACHE

J'AIME PAS
- INTÉRÊT TRÈS LIMITÉ
- FAUT ENCORE AVOIR DES CD
- CONTENU TRÈS FAIBLARD

Gio'

Ovni, concept, décalé... ce genre de qualificatifs un peu bobos est tout à fait adapté à Vib-Ribbon, mais ne doivent pas excuser le tristement pauvre contenu proposé : un gameplay au raz des pâquerettes, et une honteuse et peu variée patte graphique (même si voulue). Pas réellement un jeu, Vib Ribbon est plutôt une façon ludique d'écouter de la musique, chose quasi unique j'en conviens, mais pas vraiment intéressante.

TEST

Support : Super Famicom
Développeur : Sunsoft
Éditeur : Sunsoft
Joueurs : 1-2

Genre : Action
Sortie : 1995
Dificulté : Normal
Support : Cartouche
Version : JAP
Langue : Japonais

Le héros japonais de ce titre est repris du Bakadono incarné à la télévision nipponne par Ken Shimura, connu des fans de la PC Engine puisqu'il s'agit d'un des deux personnages du jeu Katôchan & Kenchan. À noter que dans ce titre, Ken apparaît par moments avec le costume du Baka-Dono pour prodiguer des conseils à son acolyte.

En 1995, malgré une restructuration pour éviter la banqueroute, Sunsoft va quand-même se risquer à sortir un jeu obscur : Deae Tonosama Appare Ichiban. L'histoire de ce titre se passe à l'époque d'Edo et narre le destin de deux hommes qui s'unissent pour sauver la Terre d'une menace extraterrestre. Dans les niveaux en vue de trois quart à la Pocky & Rocky, on pourra donc incarner le Japonais Baka-Dono (Seigneur stupide) ou le Français Baka-Oji (Prince crétin) qui n'hésite pas à balancer des « bonjour » et autres « très bien » à tout va, voire les deux en même temps si on joue avec quelqu'un. Chaque personnage se joue différemment et cela influe même jusqu'au genre du jeu. Avec Baka-Dono qui se bat à l'aide d'un éventail, on a à faire à un jeu d'action, alors qu'en optant pour Baka-Oji qui lance des roses, on a davantage l'impression d'être devant un shmup pédestre. Chaque héros dispose de coups spéciaux à effectuer via des manipulations au pad et des magies qui diffèrent selon le choix de l'élément (feu, eau, air, terre) en début et milieu de partie. Enfin, les ennemis laissent divers

Les nombreux boss du jeu ont toujours un rapport avec les lieux dans lesquels ils se trouvent. Ferez-vous le poids face à ces deux sumos ?

bonus comme de la nourriture pour récupérer de la vie, des rouleaux pour lancer des magies et des nombres qui font augmenter un pourcentage. Lorsque ce dernier atteint 100%, on peut changer nos héros en brutes surpuissantes à la Chô-Aniki. Inutile de dire que les passages les plus délicats et même les boss ne font pas long feu face aux assauts destructeurs de ces colosses. Chaque coup donné ou reçu réduit le pourcentage et une fois celui-ci retombé à zéro, nos héros retrouveront leurs formes d'antan. Le jeu se divise en deux parties composées de quatre stages et d'un niveau bonus sous la forme d'un mini-jeu. Dans chaque partie, on choisit le niveau par lequel on souhaite commencer. Les joueurs les plus pressés peuvent directement aller au quatrième, mais ils devront défier à la suite les boss des trois autres niveaux au lieu de n'affronter que le chef de ce stage. À défaut de se situer dans la réalisation à cause de graphismes irréguliers et de quelques ralentissements quand les sprites inondent l'écran, le point fort du jeu réside dans son atmosphère délirante avec des niveaux bourrés de stéréotypes et servis par des musiques de qualité. En plus des animations hilarantes des héros, de nombreux ennemis loufoques viennent enrichir un bestiaire très varié qui se renouvelle d'un niveau à l'autre.

Enfin, le jeu est très maniable, mais l'action manque un peu de punch. Heureusement, le level design efficace rectifie quelque peu le tir grâce aux situations variées qu'il propose avec notamment des phases de plates-formes ou encore des passages en autoscrolling.

Quelques phases de plates-formes viennent renouveler le gameplay et donner un peu plus de rythme à l'action, à l'image de ce passage dans lequel il faut sauter sur le dos des dauphins.

TECHNIQUE

Les graphismes en dents de scie alternent entre le bon et le médiocre selon les décors. Des ralentissements et des clippings viennent un peu gâcher la fête dès que l'écran se retrouve un peu trop chargé en sprites.

AMBIANCE

Le point fort du jeu. Chaque niveau propose une ambiance qui lui est propre avec des ennemis en partie renouvelés. Les musiques et les bruitages sont de qualité et le level design efficace propose différentes phases de jeu.

JOUABILITE

Elle répond au doigt et à l'œil. On regrette toutefois les attaques spéciales peu évidentes à utiliser à cause de manipulations peu instinctives et surtout la molesse des combats. Heureusement que des phases de plates-formes viennent redonner un peu de rythme par moments.

NOTE : 5/7

J'AIME
- L'UNIVERS DÉJANTÉ
- LE JEU À DEUX
- LES MUSIQUES

J'AIME PAS
- LA RÉALISATION EN DENTS DE SCIE
- L'ACTION UN PEU TROP MOLLE

Shion

Cette surprenante production de la part de Sunsoft arrive à charmer de par son ambiance et son humour omniprésent. On lui pardonne facilement ses petites erreurs de réalisation esthétique et sa molesse qui le limitent au terme de bon titre. En définitive, on passe un agréable moment à parcourir les niveaux loufoques de ce titre, seul ou avec un ami.

Cave Co., Ltd.

Avant de commencer cette petite Retropédia des studios Cave je dois vous dire quelques mots au sujet du monde cruel du manic shoot, un genre bien à part. Ici les règles sont différentes du shooting « à la papa » que tout fan lambda de jeux vidéos connait depuis des lustres.

Ici c'est le règne de la boulette en quantité (et qualité s'il vous plait). Ici c'est non seulement la survie qui est importante mais aussi et surtout le score. Tout bon manic est une course aux multiplicateurs de points. La question cruciale étant combien de temps allez-vous survivre en tuant le plus d'ennemis pour récupérer le plus de bonus multiplicateurs'. Les développeurs regorgent de malice pour inventer des motifs de boulettes assez incroyables et complètement abusés. Le premier contact avec ce genre est assez déstabilisant : le plaisir de se faire exploser ses 3 vies en moins de 30 secondes face à des murs roses ou bleus ou autre frôle parfois le masochisme. Mais vous disposer toujours des mêmes armes déclinées différemment face à l'armada : un tir extra large et puissant, une mega-bombe et un masque de collision du vaisseau (la surface létale) bien plus petite que le sprite lui-même ; c'est souvent la taille du cockpit. D'ailleurs, cette particularité vous donne droit à des séances hautes en adrénaline où vous vous entendrez crier 'Ça paaaasse ? ÇA PASSE !'

Et c'est précisément ces moments là qui sont grisants. Ajoutez à ça des scores chiffrés en milliards et vous avez une petite idée du sensationnel du concept. Mais le mieux est encore d'y jouer !
Un style de shoot qui revient à la base même du jeu en arcade : le scoring ! Certains diront que c'est la décadence du jeu vidéo. Moi je dis retour au sources et à l'essence même du jeu.

La suite directe de Donpachi mais, plus rapide, plus dynamique, plus fort, plus fou. Ici dans les derniers niveaux, on frôle la folie furieuse des boulettes plein l'écran.

GUWANGE

ANNEE : 2000
SUPPORT : Arcade/360

Bienvenue dans le Japon médiéval. Un shoot plutôt original : vous contrôlez un guerrier aidé par des âmes bienfaitrices. Le scrolling est multi-directionnel (de bas en haut mais aussi de gauche à droite). Un manic assez accessible au niveau de la difficulté, un fait assez rare pour le signaler. Les motifs de boulettes ne sont pas compliqué à comprendre, inutile de frôler les projectiles.

Vous choisissez un jet sur 3, on a même un hélico ça change et votre style de tir. On est là au début de l'ére 'manic' le concept n'est pas purement défini et on sent encore l'influence de shoots verticaux plus classique. Le gameplay, qui reviendra dans les suites est très instinctif : vous avez 2 puissances possible suivant votre pression sur le tir ; le diffuseur (pression rapide) qui vous permet de vous déplacer assez vite et le gros tir bourrin (pression continue) bien large mais ralentissant grandement votre vaisseau. Il faudra donc choisir, pour les débutants entre survivre et scorer !

ANNEE : 1995

SUPPORT : Arcade/PS1/Saturn

ANNEE : 1998

SUPPORT : Arcade/modbil

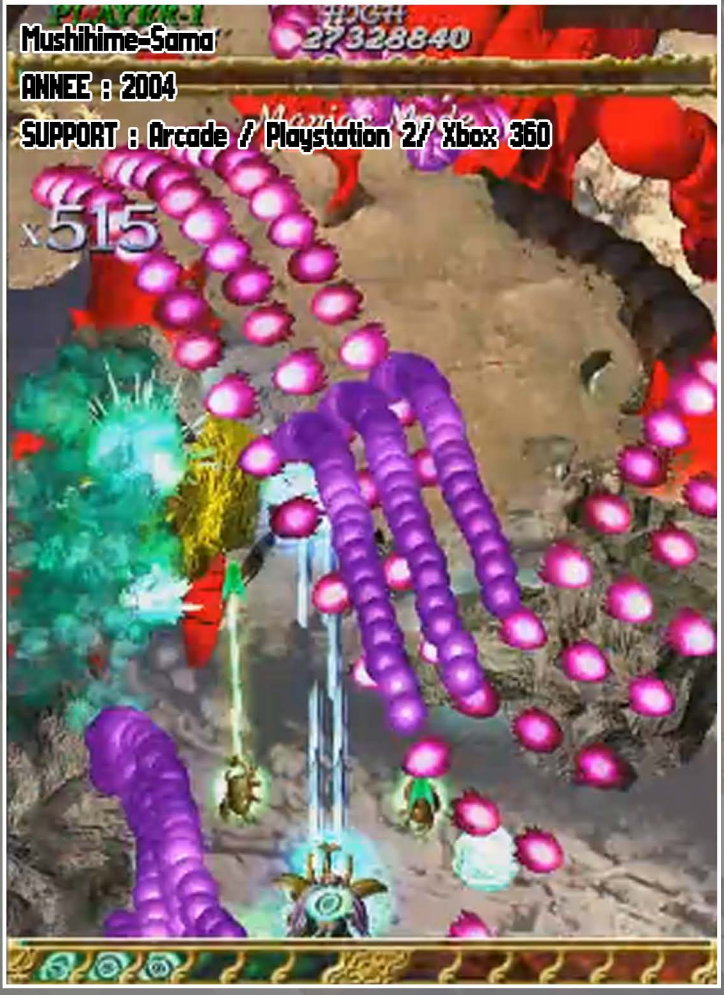
Sortez la boule à facettes ! Voilà un chouette concept : un shoot dans le monde du disco ; ça groove man ! Toujours le même principe de base : vous dézinguez tout ce qui bouge en récupérant les bonus (ici des danseurs disco dans des petites bulles). Des couleurs vives, ça clignote de partout et la bande-son est typique des seventies. Une ambiance qui change agrérablement du monde des batailles sur Terre. Ça flingue toujours mais en rythme baby !
Mon petit préféré de cette sélection.

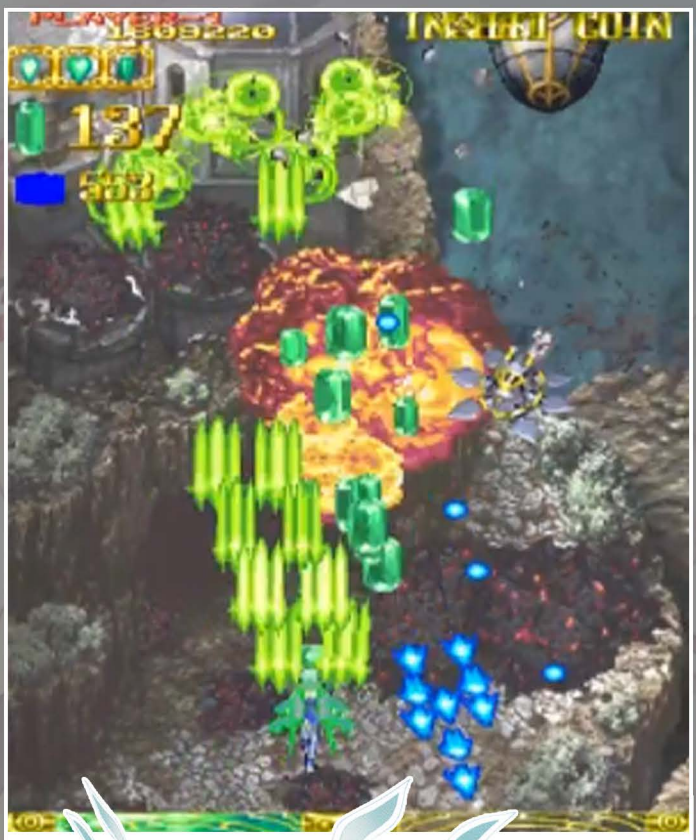
ANNEE : 1994

SUPPORT : Arcade

Je vais vous parler d'un jeu qui ne vient pas de chez Cave mais édité par Banpresto sur une machine Cave. Né en plein milieu des années 70, j'ai été bercé par les batailles du Prince d'Euphor pilotant son robot géant Goldorak. Ici vous avez les 3 robots, créés par Go Nagai, Great Mazinger, Mazinger Z (piloté par Alcor) et Grendizer, le Goldorak chez nous, réunis. LLe plaisir de balancer des armes que le pilote ne peut s'empêcher de nommer à chaque fois telle que l' Asterohache, le Retrolaser ou encore le Pulvonium, est indescriptible. On regrettera toutefois l'absence du Fulguropoing. Les bruitages sont ceux du dessin-animé et les golgoths ressemblent à des golgoths. Vous aurez droit à la musique de Goldorak au niveau 7. Le grand robot n'a pas souvent été un héros de jeu vidéo (cependant il existe quelques croutes sur Super Famicom), j'avais donc envie d'en parler. Goldorak, go !

L'orgie à l'état pur, je ne vous parle pas du mode original ou même maniac mais du mode ULTRA (rien à voir avec Killer Instinct merci). Ici Cave nous offre sans doute un des manics les plus monstrueux jamais créé ! Tout n'est que boulette !
Je vous laisse admirer la vidéo du boss final qui traine sur Youtube. C'est beau mais trop...Y a des mecs qui jouent bien très bien...snif ! classique. Le gameplay, qui revi-endra dans les suites est très inst-inctif : vous avez 2 puissances poss-ible suivant votre pression sur le tir : le diffuseur (pression rapide) qui vous permet de vous déplacer assez vite et le gros tir bourrin (pression continue) bien large mais ralentissant grandement votre vaisseau. Libre à vous de choisir et de récupérer les étoiles pour gonfler votre score !





ANNEE : 2003
SUPPORT : Arcade / Playstation 2

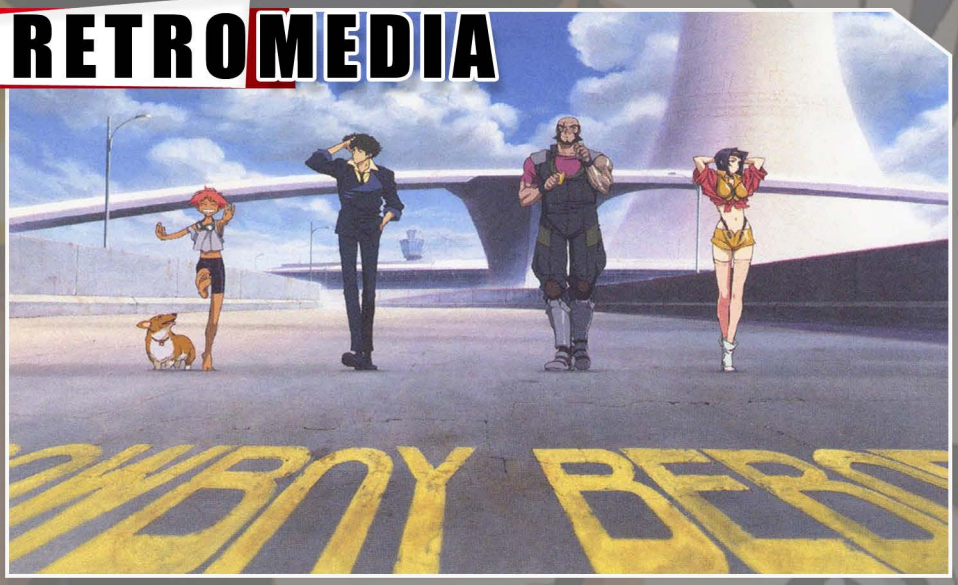
Ca va vite, ça va trop vite ! Je dois être trop vieux pour ces conneries. Le jeu est magnifique, coloré, l'ambiance est sympa même si un poil trop technoïde. Non ce qui me gêne ici c'est que tout, absolument tout doit être connu par cœur. Aucune place à l'improvisation. Mais ça n'a jamais été le but premier des manics shooters. Celui-ci est a réserver aux super-accros du concept. Moi je passe la main...

Progear était le seul jeu de Cave façon R-Type et l'est resté jusqu'à l'arrivé de DeathSmille.

Un chara design qui a de quoi séduire les joueurs masculins.

RGMAG.FR

WWW.FACEBOOK.COM/RETROGEEKMAG



Cowboy Bebop

De Shin'ichiro Watanabe

Studio	Éditeur	Épisodes
Sunrise	Dybex	26

Jet Black et Spike Spiegel sont deux chasseurs de primes ayant pour principe de suivre leurs idéaux plutôt que la loi. Une équipe aussi efficace qu'antagoniste sachant que Jet joue la carte de la prudence alors que Spike, lui, fonce dans le tas. La sexy Faye Valentine, attirée par les crédits, rejoindra nos deux hommes au passé tragique et en apprendra, indépendamment de sa volonté, un peu plus sur elle-même. Comme deux mecs et une nana c'est un peu trop classique, viendront se greffer à cette team, une gosse spécialiste du net et un cabot (savant) excellent au shôgi. En plus de suivre leurs vies de chasseurs de primes, leur passé ressurgira pour continuer de les tourmenter. La vie n'est jamais simple. C'est ainsi que nous découvrirons les tenants et aboutissants des Dragons Rouges, l'une des pires organisations de la galaxie.

Cowboy Bebop est tonitruant, bénéficiant d'une animation à te scotcher et d'une BO originale pour l'époque, Watanabe signe certainement la meilleure série animée de science-fiction. Il ne me reste qu'à vous dire, "See you next time space cowboy."

Vicious sera prêt à tout pour se hisser au sommet.

Derrière son attitude nonchalante, Spike cache un lourd passé.

Les Chroniques de la guerre de Lodoss

De Ryo Mizuno

À la rédac', on a maté les chroniques de Lodoss et on a grave kiffé même si ce dernier a salement vieilli. Soyons honnête, Lodoss ne brillait déjà pas pour son animation mais il proposait un bestiaire diversifié, des lieux sophistiqués et surtout des personnages classiques mais travaillés tout droit sortis de Donjons et Dragons.

Les différents protagonistes réunis autour de Parn, le suivront dans son exode afin de mener des aventures héroïques qui nous ont scotchés devant notre écran. Vous pouvez être sûr que nous vous reparlerons très prochainement de ce classique.

Voici donc le prince Ashitaka de la tribu Emishis... Oups !!! C'est en fait le jeune Shin à la recherche du clavis. La ressemblance est frappante.

Voyage vers Agartha

De Makoto Shinkai

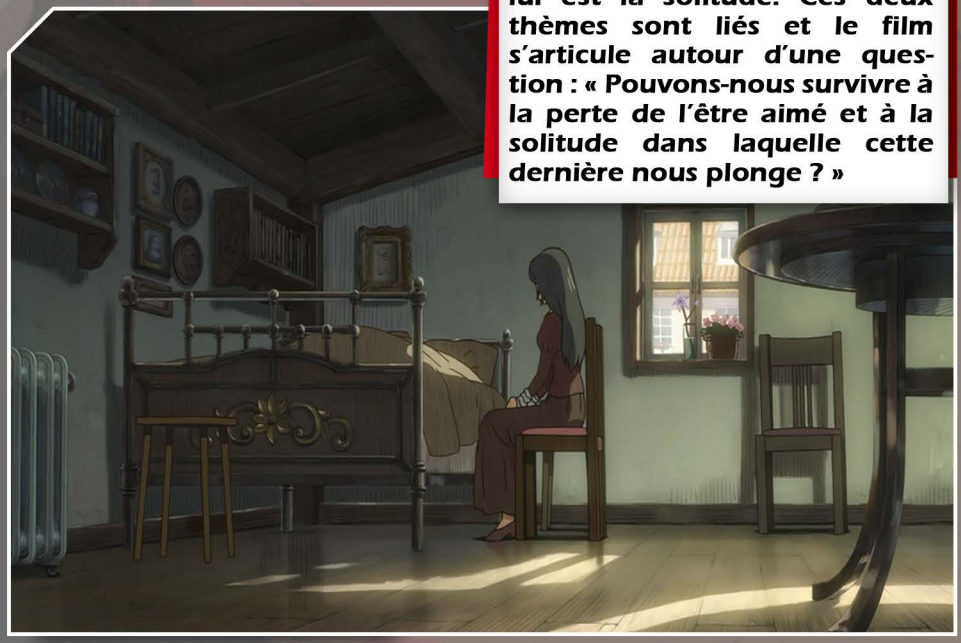
Studio	Éditeur	Durée
CoMix Wave	Kaze	1h55

Asuna, jeune fille solitaire, brillante et au passé tragique fera, une rencontre inattendue avec un évadé de la cité d'Agartha. Ça sera suite à ce tête à tête que sa vie va basculer et l'amener à en découvrir plus sur elle-même. L'onirisme de ce film n'est pas sans rappeler l'incroyable et prodigieux Mononoke Hime de Miyazaki. C'est donc tout naturellement que l'on peut se demander si Shinkai n'a pas plagié les univers d'Hayao Miyazaki tellement les points communs que l'on retrouve dans Voyage vers Agartha sont proches des œuvres de ce dernier. C'est possible, l'esthétisme ainsi que les thèmes abordés existent dans les productions d'Hayao et je ne parle pas d'autres ressemblances encore plus frappantes. Que Shinkai s'en soit inspiré ne change rien au fait que le film qu'il offre est simplement magistral. Là où cette production est incroyable, c'est qu'elle nous amène à nous plonger au plus profond de nous-même à l'instar des films de Miyazaki. Les trois héros que nous allons suivre, que ce soit dans leurs quêtes, désirs ou encore leur voyage initiatique, plongeront le spectateur dans une réflexion sur lui-même des plus mélancoliques.

En effet, au-delà du voyage en lui-même, n'oublions pas que nous y découvrons le monde d'Agartha.

L'animé traite de deux sujets qui ne laissent pas indifférent. Le 1er se trouve être la mort tandis que le second, quant à lui est la solitude. Ces deux thèmes sont liés et le film s'articule autour d'une question : « Pouvons-nous survivre à la perte de l'être aimé et à la solitude dans laquelle cette dernière nous plonge ? »

Protégée par des gardiens, l'entrée de la cité d'Agartha semble en sécurité. Semble, seulement...



Entretien avec Dame Corbel

RGM : Il est évoqué sur internet que vous aviez fait parvenir votre travail au studio Ghibli, vous vous attendiez à ce que les choses se passent ensuite de cette manière ?

Cécile Corbel : *J'avais envoyé un de mes albums comme un cadeau de fan... Je n'étais même pas sûre d'avoir la bonne adresse et je n'avais pas mis mes coordonnées sur ma lettre...*

Donc oui, évidemment j'ai été très surprise lorsque le studio m'a contactée, et encore plus surprise lorsqu'ils m'ont demandé de créer la musique de leur futur film. J'étais honorée qu'ils aient aimé à ce point mon travail et qu'ils me fassent confiance pour un projet si ambitieux.

RGM : Comment s'est passé cette collaboration ?

Cécile Corbel : *Beaucoup d'allers-retours à Tokyo et d'échanges avec les équipes et en particulier le réalisateur Hiromasa Yonebayashi– nous avons tout enregistré en France mais nous nous rendions régulièrement dans les studios pour voir l'avancée du film – en tout 15 mois de travail pour créer et monter les musiques à l'image.*

Karigurashi no Arrietty

par Cécile Corbel

Il n'est plus nécessaire de présenter cet animé aussi onirique que remarquable. C'est pour cela que je souhaitais revenir sur l'OST de celui-ci, tant je suis tombé sous le charme des songbooks de celle qui en est l'auteur. L'album débute avec le morceau *The neglected garden* nous permettant de découvrir la douce et sublime voix de Cécile Corbel.

S'ensuivent ensuite 18 titres instrumentaux, tantôt mélancoliques à l'image de *Sho's Lament* et *Rain* comme des plus poétiques et allègres à l'instar de *The doll house*. Nous voyageons au gré des compositions jouées à la harpe, au piano, à la guitare et autres percutions. C'est ainsi que nous arriverons ensuite au thème de cet animé : « *Arriety's Song* ». Chanté en japonais, la voix de Cécile colle parfaitement, notre esprit s'évade et nous sommes bercés par les notes et les paroles (que bon nombre ne doivent pas comprendre). La fin du disque se fait proche et nous amène sur l'une des plus belle track du CD. Oui, il n'en reste plus que deux, *Tears in my eyes* débute timidement tout en étant d'une beauté incroyable. La plus marquante de l'album à mon sens, servant d'habile transition pour le dernier morceau. *Goodbye my friend* clôturera comme il se doit notre voyage au pays d'Arriety. Dame Corbel a su transposer son univers celte à cet OST. C'est certainement une très bonne chose, même si cette dernière a avoué que l'univers de ce dernier l'avait influencée lorsqu'elle avait présenté son album au studio.

RGM : Êtes-vous une grande amatrice de Japanimation, il y a des animés ou des mangas que vous appréciez ?

Cécile Corbel : *Au départ je suis surtout fan des films du studio Ghibli mais de fil en aiguille je découvre d'autres animés...J'ai beaucoup aimé Origine ou Summer Wars, mais je suis loin d'être incollable dans ce genre...*

J'apprécie surtout le rythme du récit des animés japonais et, après avoir passé tant de mois au Japon, je suis maintenant devenue fan de ce pays tout entier !

RGM : Jouez-vous aux jeux vidéo si le temps vous le permet ?

Cécile Corbel : *Je suis totalement inculte en la matière, mais mon partenaire Simon Caby qui a créé les musiques du film "Arrietty" avec moi connait bien cet univers (il y a même travaillé pendant de nombreuses années).*

RGM : Votre travail et vos créations sont antagonistes à la « musique » dite actuelle.

Qu'aimeriez-vous dire aux personnes qui ne connaissent pas ce genre de compositions afin de les inviter à s'y intéresser ?

Cécile Corbel : *Je joue d'un instrument ancien (la harpe celtique) et je m'inspire des musiques traditionnelles celtiques et médiévales mais j'espère que mes chansons sont actuelles et faites pour être écoutées par les gens du XXIème siècle !*

J'écris des chansons qui racontent des histoires. C'est avant tout de la musique folk et accessible.

RGM : Vous avez un mot pour la fin ?

Cécile Corbel : *Je travaille en ce moment sur une nouvelle bande originale de film "Terre des Ours", un film animalier qui sortira à Noël 2013. Le réalisateur m'a contactée après avoir vu Arrietty. Je suis très heureuse de retravailler ainsi avec de l'image. C'est un hasard mais le film se passe dans l'extrême orient russe, au Kamchatka, donc pas très loin du Japon finalement...*

Un grand merci à dame Corbel. Nous invitons tous ceux qui ne connaissent pas son œuvre, à se procurer ses Songbooks aux sonorités des plus exquises. Bonne découverte à vous.

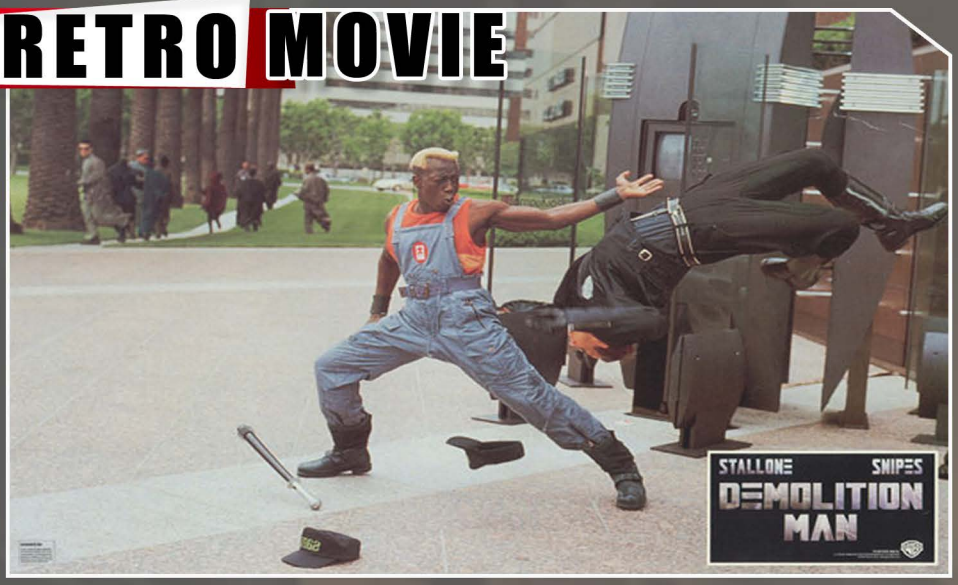
H

Summer Wars

De Mamoru Hosoda

Summer Wars évoque l'histoire du jeune et timide Kenji Koiso. L'animé prend part en 2010 où un réseau informatique, nommé le OZ prend une très grosse part dans la vie des gens et des entreprises. Kenji s'occupe également de la maintenance de ce dernier durant l'été. La jolie Natsuki, qui se trouve être la fille de ses rêves, invitera ce dernier dans sa famille pour que celui-ci se fasse passer pour son fiancé auprès de sa grand-mère. Ce sera au même moment qu'une intelligence artificielle décidera de s'en prendre au monde d'OZ et que Kenji devra mettre tout son talent en oeuvre pour contrecarrer les plans de cette dernière et d'assurer son rôle de faux fiancé.

Choc des cultures avec un Japon traditionnel et les nouvelles technologies, Summer Wars est un animé de SF des plus enivrants. C'est avec plaisir que nous suivons cette quête pour la survie de ce monde virtuel et les déboires du timide Kenji.



Demolition Man, film d'action sévèrement burné, est pour tout une génération d'ado' LE long métrage qui a marqué les esprits. Tout une jeunesse bercée à coups de pied dans la gueule !

On va pas tourner autour du pot bien longtemps, surtout que j'ai pas envie d'en prendre une de la part du Demolition Man car je ne suis pas expéditif. Ici, c'est un film de gros bras où s'affrontent deux icônes du cinéma d'action. John Spartan (Sylvester Stallone) le plus dangereux des flics fera face à Simon Phoenix (Wesley Snipes) le plus agressif des criminels dans un combat sans merci. Choc collatéral entre ces deux têtes brulées en 1996 à Los Angeles alors que Phoenix, traqué par la police, détient une trentaine d'otages dans une planque bourrée à craquer d'explosifs. Spartan arrive, démonte tout le monde tandis que Simon fait tout sauter. Plus de planque ni d'otages, la mission est un échec et nos deux gars filent directement en cryo prison sans passer par la case départ. À présent, nous nous retrouvons en 2032 où la violence n'est plus qu'un lointain souvenir. Un mot plus haut que l'autre et tu te retrouves avec une amende. Putain la loose séri-

Ce qu'il y a de bien avec la cryo, c'est que ça prend pas vraiment de place.

Snipes fut la quatrième personne à qui on a proposé le rôle, après Seagal, Van Damme et J.Chan.

Universal Soldier Day of Reckoning

De John Hyams

On va parler d'une sortie récente certes, mais d'une vieille licence d'un film d'action en perdition. Après un 1er opus digne de ce nom, la série est peu à peu devenue un nanar indigeste. Ce Day of Reckoning fait table rase du passé et c'est pour cela que l'on retrouve des incohérences. Dès que l'on fait abstraction de ces dernières, nous nous retrouvons avec un film de SF d'une rare violence, très mature, disposant de scènes d'action d'une énergie incroyable. Même si l'on ressent le faible budget, il suffit de voir le temps de présence de Van Damme ou Lundgren et d'avoir Scott Atkins en 1er rôle, ce 4ème opus est une excellente surprise et l'on ne souffre pas pendant les 2 heures (tout de même) que dure le film.

eux *vous avez une amende d'un crédit pour une infraction au code de moralité du langage*. Ça ressemble à ça le monde aseptisé à présent, tentant non ? Pas pour Edgar Friendly en tout cas, chef de rebelles luttant contre cette vision du monde. C'est ainsi que le Dr. Cocteau, dans un désir de contrôle des masses, libère Simon Phoenix de sa peine pour qu'il aille éliminer cette épine d'Edgar. Face à cette nouvelle menace, un seul homme, Spartan. Ce film signé M. Brambilla est une ode à la violence et au sarcasme. Dans cette société hyper-technologique semblable à la nôtre, Brambilla offre une satire de notre monde à coups d'explosions et de véhémences. Même 20 ans après, Demolition Man reste culte.

Ça sera suite à ce 1er affrontement que Spartan et Phoenix iront dire bonjour au Cryo-Pénitencier. L'un sera accusé d'homicide par imprudence, l'autre s'étant fait chopper pour toutes les merdes qu'il a fait, y passera aussi son sejour.

> "On est en 2032, ce qui nous fait deux-zéro-trois-deux, c'est le 21eme siècle ! Et le monde est peuplé de couilles molles, c'est un remake de la petite maison dans la prairie avec des genres de pédales en robe longue..."
>
> S.Phoenix

John Spartan est le Demolition Man ! Il cogne et pose les questions après.

Lenina Huxley est bien différente de son unité, insouciante et insubordonné.

LE PRINCE DU TIBET

De Wilson Chin

C'est en faisant du rangement, que l'on tombe parfois sur des vieux DVD avec des acteurs de seconde zone sur fond de comédie et de baston. C'est le cas de ce dernier avec en guest Cynthia Rothrock et ses 6 ceintures noires. Elle viendra secourir un jeune garçon narquois qui n'est autre que l'enfant sacré. Poursuivie par un prêtre démoniaque et ses sbires adeptes de la baston de groupe, elle trouvera de l'aide avec un brave type pas vraiment débrouillard mais avec une sacrée force de frappe. On se retrouve donc devant un film avec des blagues foireuses, une maîtrise générale somme toute faiblarde mais avec des scènes de fight juste énormes. Ça castagne sévère. Ça tombe bien, on était là pour ça.

EASTER EGG

MK'S LIVE THEME COVER

Pour ce numéro, on va causer covers musicales et comme on vous l'avait déjà évoqué : Mortal Kombat, c'est la vie. Ça sera donc la chanson The Immortals de Techno Syndrome, pour ceux qui ne connaissent pas, je parle du thème de film Mortal Kombat, qui sera à l'honneur dans ce top 7.

Mortal Kombat Cover Live 2007

Pour reprendre les auteurs de cette reprise « Our infamous Mortal Kombat cover », tout est dit, en effet, mais les 20 premières secondes sont tellement magiques que ces gars-là méritaient d'être dans ce top.

Improv Song ~ On Display (Live)

On Display attaque avec un rock californien assez space mais qui colle assez avec la composition qu'ils ont faite de leur interprétation de ce thème mythique. C'est jeune, peut-être trop mais ça reste rafraîchissant.

Godless Requiem - Mortal Kombat

Godless Requiem propose une version épique et symphonique à l'excellent thème de MK. C'est beau, ça manque peut-être de quelque chose mais c'est beau.
Après c'est du MK donc c'est forcément beau !

Hamartia - Mortal Kombat Cover

Hamartia signera une version brutale et sans concession du thème de la firme connu pour l'être tout autant. Un Deathcore qui envoie du lourd et le pit ne s'y trompe pas, arrachages de membres et Fatalities en vue.

"Mortal Kombat" En Vivo // Live - Casa Cultural Rechazando Coimas

Le live d'Alex est énorme. Le mec est un génie de la grat' sans parler de sa posture pour cette démo. Une vidéo absurde, quand on voit le public, sur fond de prestation technique. Aussi incroyable qu'inutile.

MEGA MEN - Mortal Kombat Live

Les mecs de Mega Men sont couillus, pêchus et bourrés de talents. En témoigne cette réinterprétation du thème qu'ils jouent avec un thrash old school à te défoncer la boite crânienne. Ces gars-là savent ce qu'ils font et ils le font en déversant un flot de puissance sans fioritures.

PowerGlove - Metal Kombat For The Mortal Man (Live In Montreal)

Power Glove, c'est le combo tonitruant entre le jeu vidéo et le Speed Metal. Musicalement carré leur cover live de Mortal Kombat est juste incroyable. Il suffit de voir Power Glove en concert pour prendre une claque dans la gueule et avoir le sourire pendant une semaine. Flawless Victory !!!

DANS LE PROCHAIN RGMAG !

Pour ce numéro 8 pas d'arnaque ! Pour une fois que nous ne faisons pas de promesses dans le vent. Au programme pour notre numéro 9 ?
Sachez déjà que l'on ira au Stunfest histoire de vous rapporter ce qui se fait de mieux en terme de fest' traitant de jeux vidéo. Et ouai mon petit pote ! Le Stunfest, c'est la vie !!!
Sachez² aussi qu'une nouvelle rubrique devrait voir le jour, c'est un truc encore chelou, mais que l'on aimerait mettre en place, après, peut-être que cette dernière ne se fera pas. On cause, on caise et au final, on oublie. Une spécialité du RgMag ça !

Promis (enfin nous essayons de nous y tenir), le prochain numéro ne disposera pas de plus d'un mois de retard !

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à :
rgmag.fr rubrique contact ou sur :
retrogeektv@yahoo.fr

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

Stay Retro!

RetroGeekMag

Big Thank You

Nous souhaitons remercier particulièrement : Arbo aka Webastien, Jenny, Sombra, Miss D, Cuthalion DK, Feel, Jegolan, Usebu et certains de ses pirates, ceux qui partagent notre webzine sans qu'on leur demande, ceux qui nous lisent ou nous soutiennent et tous les acteurs qui nous ont fait rêver dans l'univers du jeu vidéo.

Ce qu'il faut savoir à propos du RetrogeekMag :
Nous sommes avant tout des passionnés, nous faisons le RGMag sur notre temps libre et selon le temps que nous pouvons lui accorder. Ce dernier n'est pas exempt de défauts, nous en convenons alors n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, suggestions ou critiques si vous en avez. Constructives ou non, ce n'est pas un problème, si vous voulez vomir votre haine dans notre boîte mail, grand bien vous fasse, dans le meilleur des cas, cela nous fera rire sinon ça finira dans la corbeille.
Une dernière chose, bien que le français soit notre langue maternelle (enfin pour la plupart), nous sommes loin de la maîtriser et ce, malgré des relectures lors de dimanches pluvieux. Il est fort probable ue les grammariens nazis que vous êtes, trouveront à redire. N'hésitez pas à nous rapporter nos erreurs et pourquoi pas à nous rejoindre pour de longues heures de corrections.

Magazine
GRATUIT !
65C816 68000